平成11年3月26日発行第6巻第5号通巻第38号
www.microgroup.co.jp

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから ②



僕たちは真剣殴りあい!

巻頭特集 ぼくの！ わたしの！
勝手にベスト10

ゲーム批評に寄せられた読者の生声総集編

読者が勝手に企画!? おしえてげーむひひょう他

特別付録 ゲーム批評特製うーちゃんシール第2弾

Here comes a new challenger!

画廊伝説 Special

PART1

いつもいつも、活字ばかりの本誌を華やかに彩る素敵なイラストを送ってくれる読者の皆様、本当にありがとう。感謝の気持ちをこめて、この場を借りて一挙に掲載!!



東京都　人間コンセント



埼玉県　守屋なおと



宮城県　洸岡紗希


千葉県　ぷるの介



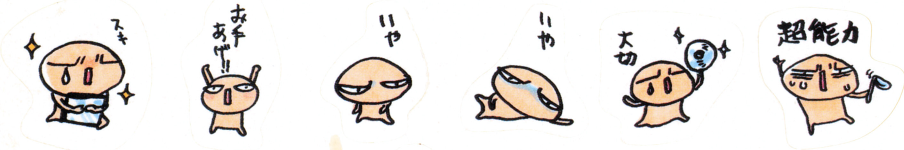
東京都　無神経者カオルノ



京都府　卯月めい

ドンドンはがしてペタペタ貼っちゃえ!

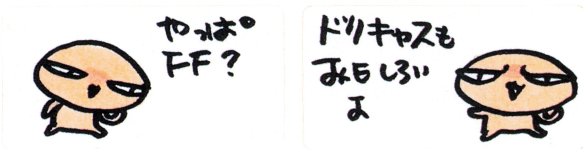
ゲーム批評特製 うーちゃんシール PART2







プレイステーション
メモリーカード用 ▶



NINTENDO64
コントローラーパック用 ▶



↓こちらは『アニメ批評』から出張。
『ゲーム批評』ともどもよろしくね。



イラスト：さいとーあゆみ

CONTENTS

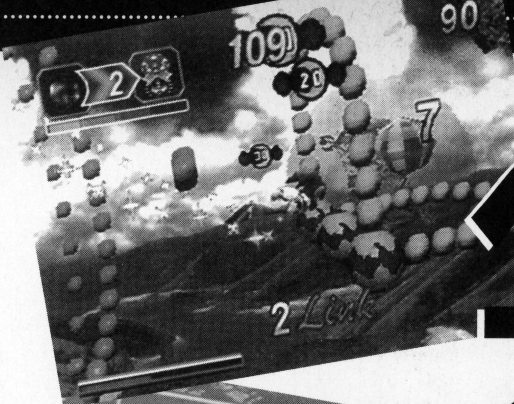
投稿ゲーム批評 読者あっての本ですから2

Illustration／Ayumi Saitoh Cover Design／Ken Kaneko

巻頭特集

ぼくの！わたしの！勝手にゲームベスト10

あなたの個人内ベスト10を教えてください！



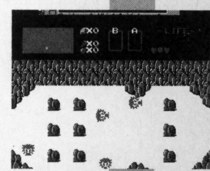


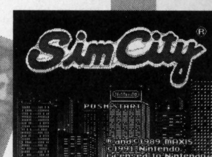




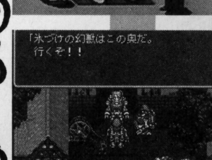












評価の定まっている名作は数あれど、ユーザーの好みは十人十色。一人ひとりの本棚の中身がまったく違うように、心に残っているゲームのタイトルもまったく違うはず。そこで、皆さんに「我が心のゲーム」を上位十位、自由に挙げていただきました。つらつら読んでみますと、いろんなひとがいるもんだなぁ、と思うと同時に、ゲームの世界の広さ深さを感じずにはいられません。

1位　サンサーラ・ナーガ（FC）
初めてゲーム中のキャラ（もちろんここでは竜のこと）を愛おしく思った。ラストバトルは強烈なインパクト。

2位　ドナルドランド（FC）
ステージクリア型アクション。リンゴ爆弾を使いこなせるようになると楽しさ倍増。

3位　七ツ風の島物語（SS）
イモケンピに感情移入。ゲームで初めて号泣した。

4位　幽☆遊☆白書～魔強統一戦～（MD）
別に原作のファンというわけでもないのに、このゲームをやると原作が読み返したくなったり、「あのキャラが使えたらなー」と思ってしまう。キャラゲーかくあるべし。

5位　スターソルジャー（FC）
生まれて初めてのSTG。ブッ壊す楽しさをこれで知る。

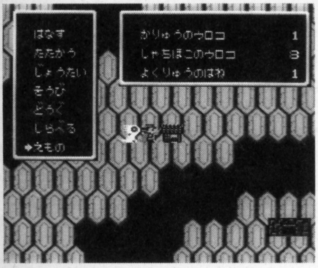
6位　シルフィード（MD）

7位　超絶倫人ベラボーマン（PCエンジン）
最近タイトルのダブルミーニングに気づいた。リメイクしないの、ナムコさん？

8位　MOTHER2（SFC）
プレイヤーの名前を「おおはしきょせん」にしてしまったことは人生最大の後悔である。

9位　オバケのQ太郎　ワンワンパニック（FC）
好きな女の子とこのゲームの話で盛り上がった。それだけ。

10位　レイディアントシルバーガン（SS）
（埼玉県　サッカリン）



サンサーラ・ナーガ（FC）
押井守が監修した異色RPG。竜使いとなって、竜の子供を育て上げながら、世界の謎に迫っていく。ハードなゲームバランスが、この世のせちがらさと子育てのつらさを教えてくれた。

1位　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！（SS）
パソ通（情報交換&パスワード対戦）とセットで麻薬効果無限大。「このゲームをプレイするためだけに生きていた」と言い切れる数ヶ月間を経験。

2位　伝説のオウガバトル（SFC）
戦略・戦術を考える楽しさは、『タクティクスオウガ』より数段上。「編成画面」とにらめっこしながら過ごした至福の時が脳裏に蘇る……。

3位　提督の決断（PC）
テンキー操作&3色画面だし、ゲームバランスの質も後の作品に及ぶべくもないが、私のSLGの原点。最高難易度でのプレイで勝ち取る勝利は、まさに「カタルシス」！

4位　ドラゴンクエストシリーズ
王道のストーリー、シンプルな戦闘システム、適度な自由度。

5位　カルネージハート（PS）
メカの設計は紙の上でも可能。極端な話、PS本体やソフトがなくても遊べてしまうゲーム。

6位　最強羽生将棋（N64）
とにかく思考が速い上、得意戦法を持ったCOMキャラとの対局がアツい！　ニンテンドウ64購入を決意させられた一本。

7位　タクティクス オウガ（SFC）
関係ないが、松野さんは物語志向なので、クエストにいるよりスクウェアに移籍して正解だったと思う（『FFT』のシナリオはいまひとつだったけど）。

8位　半熟英雄（SFC）
『FFⅣ』と『FFⅤ』の間に発売された、今となっては貴重なスクウェアのギャグ作品。基本的にチープなパロディと駄洒落の連発だが、シンプルなゲームシステムと軽快なテンポが作品全体に流れる「ばかばかしさ」と絶妙にマッチしていた。

9位　ギレンの野望（SS）
とにかく、制作スタッフのガンダムに対す

る「愛」がヒシヒシ伝わってくる作品。ガンダムワールドの魅力を再確認できる貴重なソフト。戦略の自由度が高いのも○。

10位　グランツーリスモ（PS）

実車のレースには興味がない私。でも、このゲームにはハマッた。「頭を使って車を走らせる」というのが、これほど楽しいとは。

（大阪府　あひょ～ん）

◇◆◇

1位　ダンジョン・マスター（SFC版）

私は34歳になる主婦。ゲーム歴は浅くて、5年前に結婚した旦那から教わって始めました。これは私が初めてハマったゲームであり、なおかつ「演じる」という意味で最高のRPGだと思います。

2位　エコー・ザ・ドルフィンⅡ（MD）

難易度の高いACGではありますが、エコー（主人公のイルカ）のイルカらしい動きと健気さ、寡黙なBGM、時間旅行者の運命を綴るストーリー。全てが忘れ難い作品でした。

3位　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム（AC）

スゴい！　カッコいい！　シビレる！

4位　サムライスピリッツ（NEO-GEO版）

わが家には、これだけのためにNEO―GEOがあります。

5位　NiGHTS（SS）

プレイ当初は、空を飛べる時間の制限が辛いと感じましたが……ある時から突然、言いようのない幸福感を覚えるようになりました。子供の頃、ただ走り回るだけでも楽しかった、そういう記憶を呼び覚ましてくれた作品です。最後がボーイ・ミーツ・ガールで終わるのも素敵ですね。

6位　西暦1999（SS版）

ジャンプ命のACG。このジャンプを使いこなすまでに、どれほどのヒヤ汗を流したことか。一人称視点のゲームならではの臨場感をスムーズなスクロールと美しい映像が支える秀作。

7位　Wing War（AC）

セガAM1研が世に出した、対戦型のシューティング。夫と二人でよく遊びました。フライト・シミュレーションの要素があり、マニュアル操作のエキスパート・モードを選ばないと、この作品の本当の面白さは得られません。そういう意味で、敷居のメチャ高いゲームではありました。

8位　パンツァードラグーン（SS）

ドラゴンとの一体感が素晴らしく、エンディングには涙しました。

9位　ゲイングランド（MD）

戦略性が高く、数種類ある武器をどこでどう使うか、頭のひねり甲斐があります。

10位　ダークセイバー（SS）

「高さ」の演出に優れたARPG。クォータービューで見る画面は隅々まで作りこまれ、まるで箱庭。その中を奈落の底へ飛び降りたり、高く高く駆け上がったり……。立体パズルのようなトラップも、コントローラーを汗で濡らしながら解きました。どうも私は「プレイヤーのレベルがアップする」タイプのゲームに特に惹かれるようです。

（埼玉県　酒井美香）

◇◆◇

1位　ロックマンX4（PS・SS）
2位　ロックマンX2（SFC）
3位　ロックマンX（SFC）
4位　ロックマン（FC）
5位　ロックマンX3（PS・SS）
6位　ロックマン3（FC）
7位　ロックマン2（FC）
8位　ロックマン5（FC）
9位　ロックマン4（FC）
10位　ロックマン6～史上最大の戦い!!～（FC）

選考に2週間要しました。特に3～7位はほんとに僅差でした。

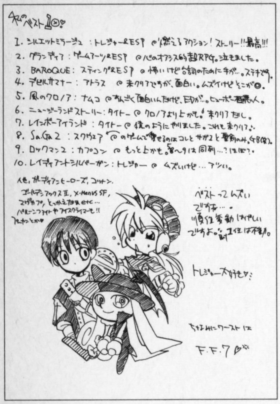
（大阪府　セブンはボツ）

◇◆◇

1位　MOON（PS）

重いメッセージをコミカルに語るバランス感覚やキュートなキャラなどがたまらない作品だった。

2位　パラッパラッパー（PS）



愛知県　ひろなMT

「I Gotta Believe!」というメッセージのポジティビティがゲームを盛り上げるのに一役買っていた。

3位　グランディア (SS)

冒険活劇をやりたいなら、これでしょう。活き活きとしたキャラ達がとても素敵。

4位　NiGHTS (SS)

アクションの爽快感、美しいCG、口ずさみたくなるような音楽、アクションゲームでありながらストーリーを感じられる展開。「夢」を巧みに描ききった快作だと思う。

5位　ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜 (SFC)

絶妙なゲームバランスと高い自由度、個人的に「ゲームってこれだよ!」という要素が満載。宮本さんってスゴい。

6位　テイルズ・オブ・ファンタジア (SFC)

グラフィックの品のいい色使いときれいな音楽がマッチしていて、戦闘、謎解きとも楽しく面白かった。……続編は「なんだ、こりゃ」でした(涙)。

7位　MOTHER2 (SFC)

子供心をくすぐるような内容、センスが好きでした。ラストには驚かされた。

8位　迷宮組曲 (FC・GB)

昔、ずいぶん燃えてやっていました。

9位　ドラゴンクエストⅢ (FC・SFC)

FC版のエンディングと、SFC版のラーミアに乗るシーンで感激。

10位　ファイヤーエムブレム　紋章の謎 (SFC)

スゴク難しかったけど、キャラへの愛で乗りきりました。

(北海道　MANAMI)

◆◆◆

1位　NHLプロホッケー'94 (SFC)

アリーナに響き渡るオルガンの音、大歓声、ブーイングの作りだす雰囲気、粗いようで細かいグラフィック、実名で登場する各選手の細かな設定、そしてリプレイ機能、このゲームがそれまでのスポーツゲームの概念を一気に変えてしまった。指がつぶれるまで遊んだ。

2位　TVスポーツフットボール (PCエンジン)

パスの微妙な調整や、ディフェンスの際の各選手への指示など、多くのアメフト・ゲームではコンピューター任せにされているところがプレイヤーの技量にかかってくる。自分がクォーターバックになった気分が味わえると同時に、守備が最も面白いアメフトゲーム。

3位　TVスポーツバスケットボール(PCエンジン)

マンツーマン・ディフェンスによる1対1のクローズアップ、選手の個性、24秒をいかに使うか、ファール・トラブルと疲労による選手の交代、ダンク等の派手なプレイ、残り数分をいかに追い上げるか、などバスケの魅力を完璧に再現。

4位　スーパーマリオカート (SFC)

最高回転数に達するにはかなり時間を要するのに、アクセルをオフにすると一気に回転数がさがってしまう。かと言って、速さを保つため、オン状態を苦労して維持しても今度はコーナーで滑ってしまう。このエンジンの設定がすばらしい。

5位　スーパーファイナルマッチテニス (SFC)

スピード感と動きもよいが、LRボタンを使っての飛び込みの設定が最高。「決まった」と思い、手を休めた相手にボールを拾ってみせる楽しさ。ダブルスでは「テニス」の名を借りた4人バトルゲームと化す。

6位　アンドレッティレーシング (PS)

車の挙動は超本物指向でありながら、とにかく走っていて楽しい。ストックカーでは「ドゥドゥドゥー」、カートでは「ウィィーン」って感じ。基本設定が優れているので、思うようにコース取りができ、通信での4人対戦時は駆け引きしまくることになる。

**7位　NFLクォーターバッククラブ'96 (S

FC・SS)

モーションキャプチャーを採用したアメフトゲーム。ランプレイやパスの飛球の感じがすごくよく出ており、キッキングのリターンもリアル。フットボールの持つ人の流れ、ボールのスピードなど、空間の動きが巧みに再現されている。

8位　スパークワールド (SFC)

『ボンバーマン』の亜流ですが、元祖を越えていると思う。「死神シニョーリ」の登場が独特の音で告げられると、プレイヤー全員が緊張感と鬼ごっこ気分で一杯に。

9位　フォーメーションサッカー (SFC)

ゴール前の競り合いがとにかく熱い。ゴールのサイズとキーパーの反応の幅が考え抜かれた上で設定されているからでしょう。

10位　パーフェクトゴルフ (PS)

従来のゴルフゲームはショットの強さやヒットタイミングを反射的なボタン入力で決定するものが多いのですが、打つ強さを先に決めておくことができる。そのぶん気が楽なので、初心者でも簡単に入り込める。

(大阪府　ピッツバーグ)

◆◆◆

1位　チームイノセント (PCFX)

「フルカラーの白黒TV」を見ているようなプレイ感覚はFXの本質を突いているように思う。

2位　時を越えた手紙 (3DO)

上品でノスタルジックな物語は、3DOそのもののイメージとして焼き付いた（個人的に）。枯淡の魅力。

3位　ファイヤーウーマン纏組 (PCFX)

いろんなゲームのおいしい部分を集めた、真のハイブリッド・アドベンチャー。わき役のなにげない台詞に味がある。

4位　ブルーフォレスト物語 (3DO)

欠点は多いが、3DO使いは無視できない一本。重厚な世界観と透明感あふれる音楽が心をとらえてやまない。

5位　卒業II Special (3DO)

シンプルで何度でも遊べる育成もののスタンダード。3DO版は操作性が洗練されていて、なお良し。

6位　超人兵器ゼロイガー (PCFX)

「セルアニメでゲームを演出する」という、PCFXの方法論を極めた一本。これでSTGに開眼したといったら、アーケードの人は笑うだろうか？

7位　ソードワールド (SFC)

8位　ソウル&ソード (SFC)

9位　魔法の少女シルキーリップ(メガCD)

昭和50年代の夕方にやっていたTVマンガへのラブレターのようなソフト。メガCDのいなたいグラフィックがハマり過ぎである。

10位　タコタコアガルナ (MZ—80)

昔、父がプログラムを打ちこんでくれたゲーム。穴から出てくるタコをタモで捕まえるモグラ叩きの変型なのだけど、タコの動きがあまりにも速く、誰にも解けなかった。

(茨城県　おはよう！スパンキング)

◆◆◆

1位　マーベルランド (MD)
2位　マジカルドロップIII (AC)
3位　サイキックフォース (PS)
4位　ぷよぷよSUN (AC)
5位　真・女神転生デビルサマナー (SS)
6位　デビルサマナー　ソウルハッカーズ (SS)
7位　女神異聞録ペルソナ (PS)
8位　モンスターメーカーキッズ (SFC)
9位　ゾイドII　ゼネバスの逆襲 (FC)
10位　百鬼夜行 (FC)

以上、テーマは愛少年（愛くるしい少年…つまりショタ）と、おてんばでボーイッシ



デビルサマナー ソウルハッカーズ (SS)
メガテンシリーズの最新作。サイバー空間と悪魔は相性がいいらしい。今現在、シリーズ中もっとも初心者に優しくチューニングされた「親しみやすいメガテン」である。

ュな女の子と、私の青春です。特に1位『マーベルランド』のパコ王子の可愛さはラブラブボンバーな感じで、可愛い弟がほしいお姉さんたちには良いお宝ソフトとなるでしょう。

◆◆◆

（千葉県　プレジャー）

1位　タクティクスオウガ（SFC）

重厚な音楽が悲壮な世界観を豊かにし、さまざまな意味合いを醸しだしています。

2位　イースII（PC）

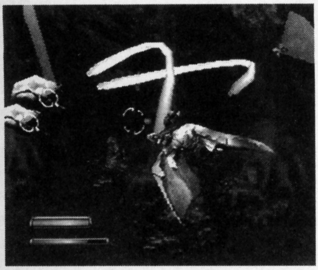
ハーモニカがキーになっているのがミソ。N64の『ゼルダ』はどうなる？

3位　悪魔城ドラキュラ（PCエンジン）

もうこの実験はやらないのだろうか？　なにがって？　Qサウンドですよ、Qサウンド。この広がりのある音。うーん、たまらん。

4位　スナッチャー（PC版）

要所要所いい具合に曲がポンと入ってくるんですよ、これが。いまでも音の入りのタイミングでは、このゲームに勝るものなし。



パンツァードラグーンツヴァイ（SS）
前作ともどもサターン史上にその名を残す3Dシューティングゲーム。竜にまたがっての飛翔感が素晴らしい。勇壮な音楽と激しい戦闘が作品全体を覆う切なさを増幅させる。

5位　LOOM（PCエンジン）

棒をふって音を奏でる。覚えた音で世界をかえる。ユーモアとウィットでドラゴンも世界の死も切り抜けろ。

6位　グラディウス2（AC）

これの音楽がいいのは動かない。

7位　パンツァードラグーン　ツヴァイ（SS）

ディズニーランドのアトラクションみたいに目まぐるしいアクションを異国風の音楽がバックアップ。

8位　ドラゴンスピリット（FC）

要は2Dシューティングだけど、風を翔てくような音楽がグッド。

9位　エースパイロット2（PS）

夜間パイロット。なぜ戦車や飛行機が壊れていくのがこんなに綺麗なんだ。音楽もいい。

10位　リッジレーサー（PS）

ダンス系。ジュリアナ。バブリー。世界はバクチだ。

◆◆◆

（東京都　古畑昇）

1位　藤原綾〜スーパーリアル麻雀PV（AC・SS・3DO）

ゲーム好き軟弱野郎はサナトリウム文学系少女に弱い、を体現している娘。

2位　芹沢香澄〜スーパーリアル麻雀PIII（AC）

髪をかきあげる仕草に堕ちる。高校受験そっちのけだった……。

3位　遠野みづき〜スーパーリアル麻雀PV（AC・SS・3DO）

脱ぎっぷりにTKO。

4位　愛菜〜スーパーリアル麻雀PIV（AC・SFC）

中学生ってヤバいだろ!?

5位　早坂晶〜スーパーリアル麻雀PV（AC・SS・3DO）

ラスト1、2枚になると乱れてくるのが……（バカ）。

6位　香織〜スーパーリアル麻雀PIV（AC・SFC）

胸ボーン!!（アホ）

7位　ショウコ〜スーパーリアル麻雀PII（AC）

8位　芹沢未来〜スーパーリアル麻雀PIII（AC）

9位　悠〜スーパーリアル麻雀PIV（AC・SFC）

10位　エツ子〜スーパーリアル麻雀PVI（AC・SS）

いやーお手伝さんかぁー!!（大バカ）

え、何？　これはゲームベスト10じゃないだと？　……確かに……　しかし！　ゲーム批評ならこれでいいはずだ！

（大阪府　みかえら）

1位　伝説のオウガバトル（SFC）

2位　タクティクスオウガ（SFC）

私の大好きだった松野さんは、もうこの世にいないんだなぁって思うと……（号泣、そして激怒）。

3位　女神異聞録ペルソナ（PS）

ゲームで本当に泣いたのは、後にも先にもこれっきりでした。はあ青春……。

4位　ファイナル・ファンタジーV(SFC)

私にとってのスクウェアのピークはこの頃だったなぁ……。

5位　ドラゴンクエストIV（FC）

私の知る限り、はじめて敵側のドラマを追求していた作品。

6位　ヘラクレスの栄光III（SFC）

よりにもよって野島さんまで……（再び、号泣そして激怒）。

7位　新　桃太郎伝説（SFC）

8位　パネルクイズ　アタック25（PS）

実は私、児玉清ファンなんです……。

9位　パルテナの鏡（FCディスク）

死んだときのBGMが今も脳裏から離れません……。

10位　リンクの冒険（FCディスク）

クラスの男子はみんな、左手の甲に例の紋章かいてました（笑）。

◆◆◆

（広島県　直野生海）

1位　イース（FM77AV版）

2位　バネルでポン（SFC）

圧倒的な奥深さと、その魅力を引きだすバラエティに富んだゲームモードには、徹底的なプロ根性を感じます。

3位　風来のシレン（SFC）

『パネポン』もこのソフトも乱数をふんだんに取り入れており、易しくなるときもあれば難しくなるときもある。これが「運が悪かったんだから負けたんだ、次こそ勝てる」という淡い期待をユーザーに与え、中毒性を高める結果となっています。

4位　パンツァードラグーン　ツヴァイ(SS)

サターン最強ソフトはこれでしょう。世界観、ゲーム性もさることながら、音楽のセンスの良さには頭がさがります。

5位　NiGHTS（SS）

やはり無限の広がりを持つ「A―Life」の存在が大きいです。ゲーム業界に失望してばかりの僕ですが、このゲームは「ゲームって素晴らしいメディアなんだ」と久々に思わせてくれました。

6位　クロノトリガー（SFC）

いいゲームだったのに、あまり評価されていないような気が……。個人的にはすでに7回クリアしました。物語主導型RPGの最高峰だと思います。

7位　ワンダーボーイIIモンスターランド（AC）

8位　まものクエスト（MSX）

9位　全日本プロレス2　3・4武道館（SFC）

10位　スーパーレッスルエンジェルス（SFC）

◆◆◆

（千葉県　鼻くそビリヤード）

1位　アウターワールド（SFC）

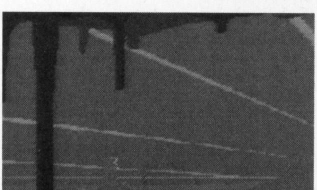
ゲーム開始後、ボンヤリしてると2秒で死ぬ極辛ゲー。目の前で友達が解いたときは「ゲーマーってカッチョいい」と思った。

2位　ピットフォール2（MSX）

最後のクライマックス部分、針の穴に糸を連続で50回ぐらい通させられるかのようなシビアさに小学生時代、悶絶。おれの辛ゲー好きはここから始まった。

3位　アローン・イン・ザ・ダーク2(SS)

「こんなん解けるかぁ!!」と言いながら解いた。そのあと夜中のベランダに出て吸った煙草がうまかった。



アウターワールド（SFC）
SFC初のフルポリゴンアニメーションゲーム。異次元にワープしてしまった主人公となって、地球への帰還を試みる。一歩ごとに死のワナが待ち受ける、フランス産AVG。

4位　エイブ・ア・ゴーゴー（PS）
一歩ごとにトラップ。『アウターワールド』にしろ『ピットフォール2』にしろ、まったく横スクロールの洋ゲーってやつは……。

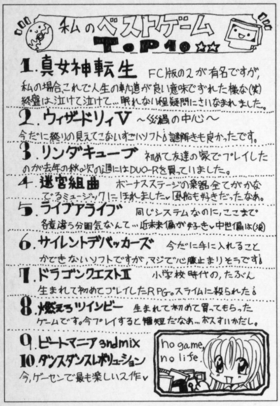
5位　ノスフェラトゥ（SFC）
最終面がどうしてもクリアできない。いまだに解けない。くそう。

6位　フラッシュバック（SFC）
攻略本の執筆者が渋谷洋一氏だった。納得の辛さ。

7位　ブレインデッド13（PS・SS）
ノンストップで疾走する激辛ゲーム。コントローラーにしがみつくようにして遊んだ。

8位　スカイキッド（FC）
なりは可愛いが騙されてはいけない。敵キャラの攻撃ルーチンに本物の殺意がある。

9位　真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変（AC）
CPUの動きにまったく隙がない。「サービス業じゃないんか貴様ぁ！」と燃えた。



岐阜県　光速麦茶

10位　魔界村（AC・FC）
おそらく死ぬまでクリアできないだろう。

（愛媛県　超ロバ猿）

◆◆◆

同着1位　雫・痕（PC）
両作品とも、涙が涸れるまで泣いた。俺の永遠の名作、最高傑作。

3位　To Heart（PC）
マルチで号泣、あかりに萌え萌え。泣いて笑って青春だなぁ。

4位　White Album（PC）
由綺の笑顔が心に痛い。はるかシナリオは泣ける。美咲さん綺麗。

5位　リーフファイト'97（PC）

6位　初音ちゃんと神経衰弱（PC）
初音ちゃん可愛いなぁ、デへへ。

7位　生ハムレース（PC）
アンテナ瑠璃子さん、ステキ。

8位　ハートバイハート（PC）
以下、未着走。

（北海道　カムイ）

◆◆◆

1位　鉄拳3（AC）

2位　Gダライアス（AC）
型にハマっていない、新しい感じのSTGだと思います。避け主体ではないので、うまい人のプレイを参考に進められるのがいい。

3位　ストライカーズ1945Ⅱ（AC）

4位　Diablo（PC）

5位　ファイナル・ファンタジーⅢ（FC）
ゲーム内に「世界」を感じます。設定が細かいとかリアリティだとかいうのでなく、単純に街やダンジョンがあって、そこへ強制されるのではなく自分の意思で行ける感覚。

6位　ファイナル・ファンタジーV（SFC）
より進化したアビリティシステムが好き。でも、このゲーム誉めてる人って鴻上○史とか千○麗子とか、似非ゲーム文化人っぽい奴が多いんだよな。

7位　ドラゴンクエストⅡ（FC）

8位　ウォーザード（AC）
世間の評価は低かったですが、アーケードゲームの新たな形を提示したゲームだと思います。いろいろ難点はあったものの、『ガイアポリス』以来と思われるパスワードによる継続プレイによって、格ゲーに育てる楽しみを導入したのは評価されるべきだと思うんですが……。

9位　スーパーマリオワールド（SFC）
他のゲームがやりたくない時、これだけはやりたくなったりする。明らかに他と違う楽しみがあります。さすが任天堂。

10位　マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（AC）

（兵庫県　砂鳥音呼）

◆◆◆

1位　水龍士（PC98）

人間関係の描写が実に丁寧だったＲＰＧ。

2位　キングス・フィールドII（PS）
難解ではあるが、神業としか思えないような完璧なマップ構成に驚愕。あの島は芸術品だ！

3位　リングマスターII（PC98）
88から98への移行時代にひっそり発売された、テーブルトークＲＰＧの雰囲気を色濃く残す秀作。キーボードから文字を打ち込んで、登場人物たちと疑似会話することができた。これ以上感情移入しやすいシステムがどこにあるというのか。出会って間もないヒロインに対して冗談まじりに「あなたが好きです」と打ち込んで、「突然なにを言われるのです！」と反応されてビックリしたのも今となっては懐かしい（恥ずかしい）思い出だ。

4位　タクティクス　オウガ（SFC）
今さら私などが語るべき言葉もないが、一時期の人生はすべてこのゲームに捧げられていたことだけをここに記す。

5位　DESIRE（PC98）
泣かせるシナリオ。井上夢人の『ダレカガナカニイル……』を彷彿とさせる悲恋に涙、涙。

6位　雫（Win95）
これも泣いた。青少年の煩悶が描かれている作品、18禁ゲームではあるが、中高生にこそプレイしてほしいように思う。

7位　闘神都市II（PC98）
18禁ゲームでありながら、その存在理由を自ら否定するがごとき物語は強いショックを与えてくれた。

8位　レイフォース（AC）
ゲーム性、音楽、ステージ間の演出などが秀逸。

9位　東京魔人学園剣風帖（PS）
これまでのＳＲＰＧではあまり描かれなかった、個々のユニットの個性・性格と横のつながり（愛・友情等）を見事に表現した快作。これこそ愛と友情と青春の正しい在り方！

10位　スプラッターハウス（ACD）
鉈をふるって敵の頭を吹き飛ばすときの「スコーン！」という音がたまらなかった。

（石川県　樋口義弥）

◆◆◆

1位　テン・エイティ（N64）
言うことなし。任天堂の本気を見た。

2位　ストリートファイターII'turbo（AC）
人生狂った一本。これとともに青春をすごし、友達もできた。レバー握ったまま寝たことも。

3位　トゥームレイダース（PS）
4位　タクティクス　オウガ（SFC）
5位　パズルボブル（SFC）
6位　キング・オブ・キングス（FC）
7位　太陽のしっぽ（PS）
原始人ごっこ。母さんも喜んで見ていた。

8位　パイロットウィングス64（N64）
あなどれん一本。空を飛ぶことが上手に表現されている。

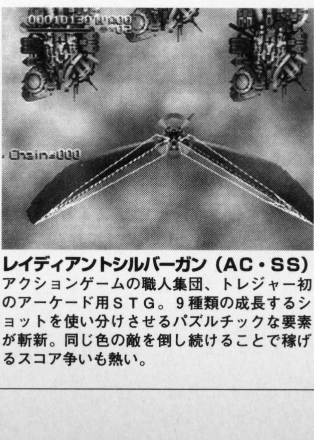
9位　ギャラクティックピンボール（バーチャルボーイ）
Cool!!　マストバイ。

10位　不思議のダンジョン　トルネコの大冒険（SFC）
パッド握ったまま寝てた。

（山口県　自称犬の訓練士）

◆◆◆

1位　レイディアントシルバーガン（SS）
ＳＴＧには一生縁がないと思っていたのですが、見事心を鷲掴みにされてしまいました。ハードな難易度、ハードなストーリー、美麗なグラフィック、崎元仁氏の音楽、重いけれど希望を残すエンディング、すべてひっくるめて大好きです。ありがとうトレジャー！



レイディアントシルバーガン（AC・SS）
アクションゲームの職人集団、トレジャー初のアーケード用ＳＴＧ。９種類の成長するショットを使い分けさせるパズルチックな要素が斬新。同じ色の敵を倒し続けることで稼げるスコア争いも熱い。

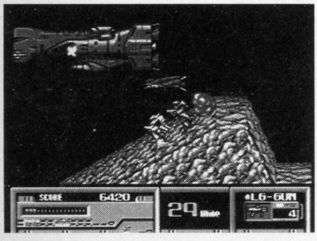
2位 シルエットミラージュ（SS）
3位 ロマンシング サ・ガ（SFC）
ナインハルトが悪人でシェラハが覚醒したりする完全版を作ってほしい気もしますが、今のスクウェアでは無理でしょうね……
4位 真・女神転生（SFC）
5位 スナッチャー（PCエンジン）
ランダム・ハジルの最後の言葉が忘れられません。
6位 ヘラクレスの栄光Ⅲ（SFC）
7位 ヘラクレスの栄光Ⅳ（SFC）
8位 タクティクス オウガ（SFC）
9位 BAROQUE（SS）
あの歪んだ世界にとっぷりはまってしまいました。
10位 エナジーブレイカー（SFC）
キャラクターの台詞回しや細かい演出が光っていると思います。（福井県　まろっく）

◆◆◆

1位 ガンバレット（AC）
おいらは利き腕と利き目が逆なので、ガンシューは苦手なのですが、それでもハマった。
2位 メタルマックス2（SFC）
3位 バーチャコップ（SS）
日本一銃弾を使うお巡りさんになれる！
4位 スターラスター（FC）
２５６回めに暗黒惑星を滅ぼした。
5位 女神転生Ⅱ（FC）
6位 鋼鉄の騎士2（SFC）
7位 カルドセプト（SS）
対戦相手がほしい〜っ！
8位 重装機兵レイノス（MD）
9位 デジタルピンボールネクロノミコン（SS）
10位 ウィザードリィ（FC）
（熊本県　寺岡正貴）

◆◆◆

1位 ファイナルファイト（SFC）
僕の家に初めて来たゲーム。その感動は忘れられない。
2位 重装機兵ヴァルケン（SFC）
ガンダマー（ガンダム好きのことね）にはたまらん作品。戦争らしい悲壮感が漂うバットエンドが渋い。
3位 弟切草（SFC）
当時、ゲームオーバーがないっていうことが衝撃だった。



重装機兵レイノス(MD)
ドラマチックな展開が魅せる横スクロールSTG。この作品がひいてはＳＦＣの隠れた名作『重装機兵ヴァルケン』となった。ＳＳでは『レイノス2』として続編も出ている。

4位 DEPTH（PS）
テクノ好きのためのソフト。「作曲なんて無理だ」という人でも、ミュージシャン気分を味わえる。
5位 真・女神転生（SFC）
6位 バイオハザード（PS）
7位 フロントミッション（SFC）
『ヴァルケン』のプロデューサーの作品。これまた戦争の悲壮感が漂う作品。
8位 F-ZERO X（N64）
9位 WIPEOUT（PS）
雰囲気作りの妙。
10位 ファイナル・ファンタジーⅣ（SFC）
当時僕は小6。泣けた。
（埼玉県　石川コウゾウ）

◆◆◆

1位 ウィザードリィ（FC）
キャラクターが本当に死んでしまう、やり直しのきかないＲＰＧ。モンスターたちに本物の暴力を感じてビビりました。
2位 バイオ ハザード（PS）
ヘッドホンつけてやったら胃が痛くなりました。
3位 白と黒の伝説（MSX）
ＭＳＸで出ていたカルトなＡＶＧ。諸星大二郎風のシナリオ、デッサンの狂ったグラフィック、ヤバいオマケ（霊能力開発テープ）、ソフトの存在自体がおどろおどろしかった。



白と黒の伝説（MSX）
精神病院のボヤ騒ぎから始まり、やがて『ムー』的な世界が展開されてゆく異色怪奇アドベンチャー。MSXで発売されたソフトで、当時はまだこういったオカルトものは珍しかった。

4位　クロックタワー（SFC）
クライマックスの「赤ん坊」のシーンでは、あまりの恐怖に顔をひきつらせながら「イヒヒヒ」と笑ってしまいました。

5位　エコーナイト（PS）
小学生のとき、自分の家の中でも暗い場所が恐かったことを思い出しました。

6位　弟切草（SFC）
ゲームシステム上の偶然か、生成されていく不条理かつ奥行きのありそでなさそな物語におそけだちました。

7位　セプテントリオン（SFC）
それぞれにそれぞれの思いを抱えた人達が虫けらみたく死んでいくさまにチビりました。

8位　ダンジョンマスターII（Mac）
どこかから聞こえてくる徘徊するモンスターの足音に腰がひけました。

9位　サイレント・デバッガーズ（PCエンジン）
『エイリアン2』の海兵隊のような気分を味わいました。

10位　デビルマン（FC）
この地味で陰鬱な怪作を、あのナムコが作ったのかと考えると背筋が凍りました。

（新潟県　水爆詩人）

◆◆◆

1位　オホーツクに消ゆ（FC）
2位　ファミコン探偵倶楽部I　消えた後継者（FCディスク）
3位　ファミコン探偵倶楽部II　うしろに立つ少女（FCディスク）
4位　新・鬼ケ島（FCディスク）
5位　かまいたちの夜（SFC）
6位　遊遊記（FCディスク）
7位　弟切草（SFC）
8位　タイムツイスト（FCディスク）
9位　ベストプレープロ野球PS（FC）
10位　ドラッキーの草やきう（SFC）

これだけADVゲームやったにもかかわらず、自分のオツムは全然成長してません。

（宮崎県　ぷうかJターボ）

◆◆◆

1位　ゼルダの伝説シリーズ
RPG、アクション、パズル、アドベンチャーなど様々な要素を併せ持つ「究極のゲーム」です。

2位　マリオシリーズ
シリーズ全てが歴史的名作で、とにかく楽しい。世界中で愛されていることがとても嬉しい。

3位　テトリス（GB他）
多分、中毒性は史上最高なのでは？

4位　パラッパラッパー（PS）
誰にでもできるゲーム性、キュートなキャラ、斬新な音楽、すべて僕がずーっと待ち望んでいたセンスです。

5位　ドラゴンクエストシリーズ
それぞれのストーリーがとにかく秀逸。オリジナリティ高い物語ばかり。

6位　スターフォックス64（N64）
体感できる「振動パック」の歴史的意義のみならず、内容面も完璧。何回も何回もクリアしました。

7位　マリオカートシリーズ
それまで誰も思いつかなかった斬新アイデアなのに、初めから完成されていました。

8位　トルネコの大冒険
何回も飽きずに遊べるRPGの理想形。

9位　新・鬼ケ島（FCディスク）
日本人なら誰でも知っている昔話と融合した感動作。その世界観、セリフ回し、音楽、キャラは今でも色褪せない。

10位　マリオブラザーズ（FC）
2位とかぶりますが、対戦・協力など、自分たちで遊び方を工夫できるという面白さ。

今のゲームが忘れているものがあります。
（静岡県　K@ZU）

◆　◆　◆

1位　ゾイド2〜ゼネバスの逆襲〜（FC）
システム、ストーリーともに新鮮。泣いた。

2位　アルバートオデッセイ（SFC）
サン電子もやる時ゃやる。ラストの衝撃が忘れられない。

3位　実況パワフルプロ野球（SFC）
あぐらをかいていた『ファミスタ』を倒したのは大ホームラン。

4位　ドラゴンクエスト（FC）
日本製RPGはすべて本作の亜流とさえ言える。

5位　ウィザードリィ（FC）
オリジナルを上回る出来。これで受験に失敗。

6位　ストリートファイターIIダッシュ（AC）
このときすでに格闘ゲームは完成されていたのだ！

7位　星のカービィ（FC）
心暖まる世界と誰でもクリアできる程良い難易度。

8位　スナッチャー（PCエンジン）
重厚な物語とCDの威力（肉声）に驚いた。

9位　ヘラクレスの栄光III（SFC）
『I』がヘボかったので期待してなかったのですが、別格でした。

10位　シャイニング&ザ・ダクネス（MD）
洗練された美しい作品。
（千葉県　麻雀COP竜太郎）

◆　◆　◆

1位　タクティクス オウガ（SFC）
オレが出会ったSLGの中で最も感銘を受けたゲーム。ストーリー、戦略性、キャラクター、ミュージック、どれをとっても今もって一級品と評することができると思う。

2位　ファイアーエムブレム　聖戦の系譜（SFC）
EF世界をさらに進化させたラヴシステムに大ハマリ。ラクチェが通った後の「草の根一本残らない」っぷりが素敵。戦略ゲーとしてもかなりのモノだが、子作りまで戦略してるなんて、ある意味ストイック。

3位　伝説のオウガバトル（SFC）

4位　スーパーマリオブラザーズ（FC）
ゲームに触れて初めて面白いと感じた。このゲームをやっていなかったら、この齢になるまでゲームはやっていなかっただろう。



タクティクス オウガ（SFC・PS・SS）
高い完成度を誇るSRPG。シナリオ、システム、グラフィック、音楽、何を取っても非常に精緻な出来である。ユーザー評価も高く、未だに某ゲーム誌の人気投票にランクインしている程。

5位　ダービースタリオンシリーズ（FC・SFC・PS）
「競馬ゲームの楽しさとはこういうものなのだよ、アムロ君」といった感じで強烈に訴えかけてこられた。

6位　ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜（PS）
ミクロとマクロの戦略両面が楽しめ、戦闘面においてはキャラの差別化がなされていて個人個別の戦い方ができる。

7位　ファイアーエムブレム　紋章の謎（SF）
要は軍人将棋なんだけど、物語とキャラが人をひきつけるパワーを持っている。

8位　MOTHER（FC）
このゲームが出た頃は超能力が流行ってたのかな、とふと思いだしてみたり……。今でもあの感動のラストバトルは忘れられないです。

9位　三国志シリーズ（FC他）
これでSLGにハマった。そのきっかけが偉大なる横山光輝である。彼がいなければ、このSLG大好き人間はいなかっただろう。

10位　ファイナル・ファンタジーIV（SFC）
シリーズ中、これが一番だと断言したい。『VII』など目じゃない。
（群馬県　本間〜シミュレーション狂〜大介）

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから2







編集部に寄せられた
ユーザーたちの熱い生の声を
濃縮&真空パック!! これが彼らのホンネだ！

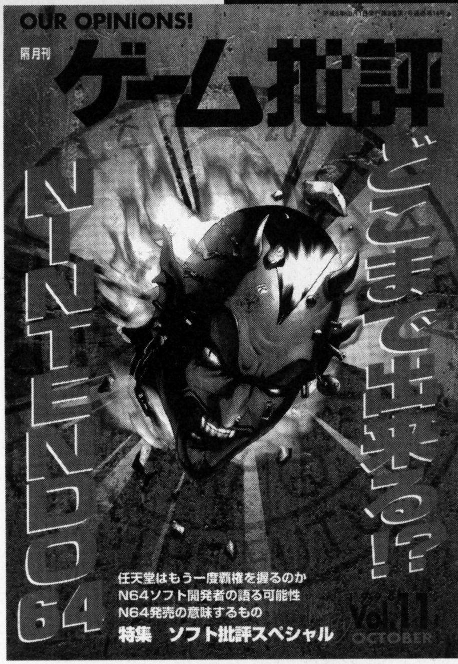
隔月刊『ゲーム批評』には、毎月500通近いアンケートはがきが寄せられます。そこには読者の皆さん、つまりゲームを遊んでいる実際のユーザーたちの声が実にストレートに書かれてあります。ゲームに対する喜び、悲しみ、怒り、心配、期待……一枚一枚に表情があり、また鋭い意見や本誌への批判などドキッとさせられるものもあって、読んでいて楽しいと同時に、非常に勉強になります。そして、みんな本当にゲームが好きなんだなあ、やっぱりお母さんに「いつまでピコピコやってんの！」とか怒られながら、ずーっとゲームを遊んできたんだろうなあ、などと想像をかき立てられてしまいます。こんな楽しい、かつユーザーの貴重な意見がつづられたハガキの数々を眠らせておくのは勿体ない……。

というわけで、今回も第11号から第20号までの間に、皆さんからお送りいただいたアンケートはがきや投稿、イラストの数々をもとに一冊の本を作りました。

『投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから2』。お届けいたします。

Vol.11 どこまで出来る!? NINTENDO64

隔月刊ゲーム批評11号●1996年10月1日発行



Cover Illustration by KAZUMA KANEKO

MAIN ARTICLES 主な記事

第1特集は、「どこまで出来る!? NINTENDO64」。とうとう発売された任天堂の新ハード、NINTENDO64。発売当初のソフト不足から不振説も囁かれる中、N64発売の意義とは。任天堂取締役の今西紘史氏へのインタビューや、「N64ソフト開発者の誇る可能性」「流通が抱いた幻想と真実」、など、N64の可能性を模索する。

第2特集は、「デザインするゲームたち」。高スペックに移行するにつれ、グラフィックが重視されるようになったゲーム業界。その中でもクールなセンスを誇るデザイナーの仕事に注目した。「特別対談　金子一馬×小林智美」「ZUNTATAインタビュー」などを収録している。

第3特集は、ソフト批評スペシャル。'96年夏の話題ソフトを取り扱ったものだった。なお、『トワイライトシンドローム～究明編』はゲーム批評のソフトレビューで初めて、複数人で批評された。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- トワイライトシンドローム～究明編
- ポポロクロイス物語
- TOBAL No.1
- NoëL
- ときめきメモリアルSS版
- ワールドスタジアムEX
- OverBlood
- 刻命館
- デスストロットル
- 月花霧幻譚～TORIKO
- 謎王
- ダイナマイト刑事
- エナジーブレイカー
- 牧場物語
- スターオーシャン

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('96年9月～11月)

8月22日～24日	CESA初のゲームイベント「東京ゲームショウ'96」開催。
9月13日	QUAKE（PC）
9月20日	女神異聞録ペルソナ（PS）
9月27日	ギャロップレーサー（PS）
	サクラ大戦（SS）
	ウェーブレース64（N64）
10月25日	ヴァンダルハーツ　～失われた古代文明～
10月26日	マーヴェラス　もうひとつの宝島（SFC）
11月1日	アークザラッドII（PS）
11月15日	デジタルピンボール　～ネクロノミコン～（SS）
11月22日	バーチャコップ2（SS）
11月23日	スーパードンキーコング3（SFC）
	「たまごっち」発売。
11月29日	探偵　神宮寺三郎　～未完のルポ～（PS・SS）
11月	スクウェア、デジキューブを通してコンビニとの直接取引開始。
	バーチャファイター3（AC）

11号読者アンケートから・その1

本誌読者が考える、良いメーカーの条件とは何か？

昔のゲーム業界では結構えげつない話があったとか。現在は健全な体質になったが、メーカーに守って欲しいモラルとは。ゲームユーザー達が思う、「良いメーカーの条件」はこれだ！

企業倫理、ユーザーサービス…ゲームメーカーに物申す！

◇嘘をつかない。社長が変な宗教にハマってない。ソフトが妙に高くない。デバッグが充実している。会長がヤクザぢゃない。浮気しない。圧力かけない。メッセージ、取説が日本語である。

（静岡県　岡本晋）

◇私にとっての良いメーカーは、やっぱり任天堂ですね。「ゲームというのはこういうものだ」と改めてゲームの楽しさを認識させてくれた。よく傲慢だのと文句を付けられたりしますが、それでも自分たちの血や汗を流し、ストイックなまでにゲームの楽しさを追求し、常に新しいことに挑戦をし続ける姿勢には本当に頭が下がります。これからのゲーム業界に必要なのはこういう所だと思う。

（千葉県　江田佑銘）

◇メインが出るまでのツナギもうまい。食べおわった頃に次が出るのが理想。

（大阪府　ありちな）

◇ポリシー持って作品作ってる会社。それがどんなものでもいいから。周りの声に左右されて世界観をちょくちょく変えちゃうようなシリーズを作る会社はイヤだっ（別に某サムスピなんて言わないねー（笑））。（東京都　仁宮静香）

◇車でいうところのスバルのようなメーカー。（東京都　浅野吾郎）

◇ゲーム屋の人間としては、売れるゲームを作る所。一個人としては、発売日を延ばさない、定価を良心的に、そして何よりも、クリアしたときに、どうだ楽しかったろうと制作者・メーカーの声が聞こえて来る所。

（鹿児島県　ぬらりん）

◇利益追求と「こだわり」をバランスよく保ってるメーカー。あと、「ウラ」を感じさせないメーカー。スクウェアや任天堂が「夢」とか言ってても、「ウラ」を感じてしまう。ゲーム アーツやチュンソフトにはそれがないような気がするのだが……。もちろん面白いゲームをつくってるという前提があっての話だと思うけど。

（大阪府　佐伯雅和）

◇ハードメーカーが自社のハードだけにソフトを出すというのは当然のコトとして、ソフトメーカーなのに一社のハードにしかソフトを供給しない姿勢には疑問を感じる。ソフトメーカーなのだからニーズのあるかぎりソフトを供給してもらいたいものです。その点光栄は偉い。すばらしい。泣けるぜ。でもソフトは持ってないけど。

（愛知県　2億6年前の魚の目）

◇バカゲーは出すがクソゲーは出さないメーカー。

（大阪府　廣田眞也）

◇画面公開とかしまくって発売日決めてさんざんユーザーをあおったあげくすっげー待たせてしかも練り込みの足らんゲーム出してるようなメーカーは良いとは言えんでしょう。ユーザーの意見を聞いて、作品に生かしてくれる所。こ

れ最高……かな。時間やらメモリ残やらに追われてかいーかげんなの出してる所もちょっと。
（北海道　悪茶空奈）

◇いろいろモノをくれるメーカー。……冗談です。半分は。
（宮城県　望月拓）

◇・イベントや手紙、telなどの対応がよい
・制作側の意思や意図を取り込んでくれる
・もうけ主義に走りすぎない
というのがあるメーカーがよいと思います。ちなみに私はセガですごくイヤな目にあってからセガのセの字を聞くのもイヤになりました（ただし竹崎さんとソニックは好き）。　（大阪府　秋葉たぎり）

◇商売人ではなく、アーチストでもなく、ゲーマーですらなく、マニアなんてとんでもない、パソコン少年。　（群馬県　永田誠一）

◇ゲームの内容自体はもちろんですが、とにかく「完成」した作品を世に出すことが出来るってのが大事なのでは？（いくら大作でもバグがあるんじゃこまりますもの）。後、トラブルが発生した時のケアがきちんとしている事。
（新潟県　睦月）

◇開発に、どんなに時間をかけてもいいから、細部まで丁寧に作り込むこと。とりあえず、ゲームの中の世界とルールを提供し、ユーザーがその中で遊べるような、そんなゲームを作る会社が良いと思う（『シレン』とか『牧場物語』とか）。（東京都　おしいれマムル）

◇「愛」と「こだわり」を持ってくれているメーカー。
（東京都　芋大福）

◇せめて……ワンコインでクリア出来るゲームを作って欲しい。下手な人間にもやさしいゲームが欲しい。（東京都　HiR．T）

◇・手堅いが、常に挑戦し続ける。
・ユーザーを良い意味で裏切る。
・ユーザーの声に振り回されない。（茨城県　栗原郷志）

◇ユーザーにとって、距離が一番近いのが「ゲーム」。次にそのゲームの「開発者」、その後ろに「メーカー」という感じになるのだろうか。ユーザーとしても、面白いゲームを作ってくれる開発者達には良い待遇を与えて欲しいと思うけど、それが直接、ユーザーの考える「良いメーカー」には結びつかないと思うし。だから、私としては、メーカーの役割が一般社会、他の業種との接点だと思っているので、一企業としての「良識」がどれほどのものかで「良い悪い」の判断をしたいと思うのですが。（北海道　黒猫ジジ）

◇・その会社ならではのゲームを作っている。
・ゲーム以外で粋なはからいがある。
・ちょっと値段が安い。
・求人広告に「経験者25歳位迄」とか掲示をしない。
・自社のゲームに自信と誇りを忘れない。
（群馬県　水上あおい）

◇地に足のついたソフトを作ってくれるメーカー。
（徳島県　あらごん）

◇金儲け第一主義なメーカー。（ゆえに良い物が出来る）。
（東京都　ま



越谷市　モッチャンよみがえる^2

11号読者アンケートから・その2

心にヒットしたゲームCMは？

あなたが今まで見た中で一番好きなゲームCMは何ですか～TVゲームのCMが垢抜けなかった時代、それでも読者の心を掴んだCMを探れ!!

◇「父ちゃんや母ちゃんには内緒だぜ！」（from『ファミコンウォーズ』）。

（東京都　TOF）

◇**ドルアーガの塔（FC）**：「クーソーしてから寝て下さい」のコピーといい音楽といい、素晴らしかった。（千葉県　鼻くそビリヤード）

◇**ツインビー（FC）**：ナレーション「イッチゴだカニだピーマンだ、負ッけるなツインビー、ドンブリ島を取り戻せー!!」。「負けるな」が「マカロニ」に聞こえるのがおマヌケ。（高知県　げまじん）

◇**女神転生Ⅱ（FC）**：退廃的で恐怖と幻想に満ちたゲームCM最高傑作!!（福井県　波浪頭ずるる）

◇**チョップリフター（FC）**：朝に12chでやってたゲーム番組で5連続CMが流れたから（ちなみに『アーガス』は4連続だった）。（東京都　小林将人）

◇**ファンタシースターⅢ（MD）**：妙な踊りがインパクトあった（曲も）。（北海道　伏兵）

◇**ゼルダの伝説（SFC）**：みんなで踊っているのが印象的。発売後「出た出たゼルダの伝説～」に変わったのも笑えた。あのメロディはまだ歌える。（群馬県　竜幻樹華）

◇**伝説のオウガバトル（SFC）**：「このままではこの国は亡びてしまう」と語るCM。「よっしゃオレがなんとかしたる」と思わせてくれた。（東京都　シュウ）

◇**MOTHER2（SFC）**：この頃のキムタクって今ほどメジャーじゃなかったなー。（東京都　トニー・ティエン）

◇**星のカービィ　スーパーデラックス（SFC）**：外人の大男が、「カービィちゃん」とか言いながらマラソンするという吉田戦車的世界にシビれた。やるな任天堂!!（東京都　みきぷー）

◇**第4次スーパーロボット大戦（SFC）**：あの歌が忘れられない。PS版のソフトをCDプレーヤーにかけるとあの曲が聞けるのも良い。（大阪府　ポチョムキン）

◇**パンツァードラグーン（SS）**：切ない感じが伝わってきて良かった。PSのCMはどうもあざといものが多くて好きになれない……。（埼玉県　酒井美香）

◇**女神異聞録ペルソナ（PS）**：役者がそっくりなうえ、ゲームの雰囲気がよく出ている。（宮城県　佐倉めいる）

◇ハードなマイコン誌、月刊RAMのウラ面にあったPC-8001の広告のコピー。「君の命令を待つ」と「領域は未来へ。」そして「NoがYesとなる日」。（愛知県　Forest Mt.）

◇ゲームのCMはどれもダメ。見ていて恥ずかしい。でも、昔、CMを見てその日のうちにファミコンの**スターフォース**を買いに行ったことがある。（神奈川県　MUM）

◇所ジョージと間下このみの「**やればやるほど～ディスクシステムッ**」。（東京都　喜久亭）

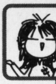
ぼくの！ わたしの！

勝手にゲームベスト10・番外編

本当は教えたくない 編集部プライベート BEST 10

人の好みを聞いておいて、自分はどうよ!? そう思った貴兄に捧ぐ、これが編集部員のベスト10だ。ソフト批評の傾向と対策に、是非1冊！

斎藤亜弓



1位 上海シリーズ
ちくちく一生遊びたい。うーん地味ねぇ。

2位 フリーセル (Win)
やっぱり、ちくちくやっちゃうんだよねー。

3位 DIABLO (Win・Mac)
あー、サイコーね。2が楽しみだなー。

4位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム (AC)
いやー、お金使いました。スペシネフいいね。

5位 ドラゴンクエストシリーズ(FC・SFC)
シナリオが好きなんだよね。泣ける。

6位 クラッシュ・バンディクーシリーズ(PS)
キャラも好き。最近フィギュアでましたね。

7位 レイヤーセクション (SS)
シューティングの名作ね。イカすね。いいね。

8位 パズルボブル2 (AC・PS・SS)
これもハマッたなー。中毒になったなー。

9位 NiGHTS (SS)
作品性がいいし、A–LIFEがすげえって感じ。

10位 天地創造 (SFC)
ストーリーが好みでした。雰囲気も好きです。

松井 真



1位 メタルブラック(AC)

2位 ガンフロンティア (AC)

3位 ダライアス (AC)
実は、この三作品があれば他のすべてのゲームは不要だと思っている。

4位 アーバンチャンピオン (FC)
初めて購入したFCソフトなので。

5位 タスクフォースハリアー (AC)
今は亡きUPLに捧ぐ。

6位 アウトゾーン (AC)
今は亡き東亜プランに捧ぐ。

7位 ガンスモーク (AC)
西部劇ゲーム、好きなんだ。

8位 シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件(FC)
美しき想い出。

9位 悪魔城ドラキュラ (SFC)
シリーズ最高傑作。BGMも最高。

10位 夢幻の心臓Ⅱ (PC)
RPGで唯一ハマった作品。

古庄浩一



1位 DIABLO (Win・Mac)
ウィザードリィの正当なる後継者大人風味。

2位 糸井重里のバス釣りNo.1 (SFC)
食わず嫌いはよくない。釣りゲーも面白いよ。

3位 スペースハリアー (AC)
初めて1コインクリアしたゲームなので。

4位 スターウォーズ (AC)
アタリのやつ。なかなか見かけないね。

5位 ポケモンカードGB (GB)
現在カード4000枚。目指せコンプリート。

6位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム (AC)
ゲーム歴20数年で最も遊んだゲームではないかと。

7位 ドラゴンクエスト (FC)
クリア回数では一番多いかと。

8位 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 (FC)
初めて買ったソフト。痛かった…。

9位 三国志Ⅳ (PC他)
夏候惇も超雲も全部僕の配下。快感ですな。

10位 クレイジークライマー (AC)
これ見るとなんかどきどきしてしまう。なぜ？

山内智和



1位 電脳戦機バーチャロン(AC)
月並みだけど人生を変えた作品。不動の一位。墓の中までもっていくつもり。

2位 餓狼伝説スペシャル(AC)
初めてのアーケードで歓声をあびた思い出の作品。

3位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(AC)
強くなる為に仕事を辞めようかとちょっと思った。

4位 バーチャファイター2(AC)
遊びじゃなくもっと強くなりたいと初めて思った。

5位 ストリートファイターⅡX(AC)
ヤマウチ的ストリートファイターシリーズ最高峰。

6位 エイリアンVSプレデター(AC)
ボクのリンクロサワとの協力プレイ募集。

7位 バーチャファイター(AC)

晶のダウン攻撃ハメしてよく対戦相手に怒られた。

8位　怒(AC)
ループレバーいいよね。『タンク』も良かった。

9位　リターン・オブ・イシター(AC)
アーケードで初めてクリアした作品。中学だった。

10位　サムライスピリッツ(AC)
元彼女に「やりすぎ」と呆れられた経験有り。



松平しの

1位　タクティクスオウガ(SFC)
永遠の一位。300時間以上捧げても悔いなし。

2位　MOON(PS)
PSでここまでやれるという意味で衝撃作。

3位　NeoAtlas(PS)
麻薬的な実存哲学。

4位　テラファンタスティカ(SS)
多義的な言霊の物語。

5位　東京魔人学園剣風帖(PS)
何と言われようが本物。FE者なら引かないように。

6位　七ツ風の島物語(SS)
犯した罪は、幼く切ない。

7位　新・鬼ヶ島(FCディスク)
BGMがまだ歌えるソフトその1。

8位　BAROQUE(SS)
残像を探求する行為そのものがいとおしい。

9位　テーマホスピタル(Win)
座右ゲー。ブラック、ドラッグ、クリック。

10位　迷宮組曲(FC)
BGMがまだ歌えるソフトその2。



小野塚謙太

1位　パンツァードラグーン　ツヴァイ(SS)
あたし……お空を飛んでる!?

2位　LOOM(PCエンジン)
「魔法」を体感できる希有なゲーム。

3位　花火(PS)
これ好きな女の子がいたら結婚して下さい!

4位　Myth〜闇の破壊神〜(Mac・Win)
ネットで外人みなごろし。友達もできた。

5位　シャドウラン(SFC)
銃と魔法のサイバーパンクRPG。極渋。

6位　ウィザードリィ(FC版)
もはやモノリス。

7位　サムライスピリッツ天草降臨(AC)
一瞬の美学。これぞ侍。

8位　セプテントリオン(SFC)
パニックものゲームの最高傑作。

9位　むづかしい本を読むと眠くなる(Mac・Win)
小人さんたちと戯れるうっとりゲー。

10位　メルヘン・ヴェール(PC-88)
恐ろしくも美しいメルヘンRPG。



並河美樹

1位　バーチャファイター(AC)
毎日プレイしないと禁断症状が出ました。

2位　電脳戦機バーチャロン(AC)
SSを背負うイカした機体に一目惚れ。

3位　ファイティングバイパーズ(AC)
3D格闘の虜になっていた頃の作品です。

4位　V．R．(AC)
将来、絶対レーサーになろうと思ってました。

5位　ミステリーハウス(MZ-80)
私にとって初めてのAVGと呼べるゲーム。

6位　スーパーマリオブラザーズ(FC)
このソフトがなかったら、ここにはいません。

7位　ランドストーカー〜皇帝の財宝〜(MD)
色々な仕掛けをクリアするのが楽しかった。

8位　R-TYPE(SFC)
STG下手の私でも何故かクリアできた作品。

9位　ランボーIII(MD)
マシンガン乱射が爽快でハマりました。

10位　パルスマン(MD)
雰囲気とかが好きで、何度も遊んだゲーム。



岡田英健

1位　Sa・Ga2(GB)
ラスボスはメカ!　それより埴輪倒せ!

2位　ファイナルファンタジーIV(SFC)
ラスボスに入る前のデモがうぜぇ!

3位　クロノトリガー(SFC)
ラスボスが鳥山明そのもの!　出たがり!

4位　ライブ・ア・ライブ(SFC)
プレイヤーがラスボスになんて!　驚き!

5位　魔界塔士Sa・Ga(GB)
ラスボスはチェーンソーで一発!　よわ!

6位　ロマンシング サ・ガ2(SFC)
ボスの名前は山手線!　だから何なんだ?

7位　ファイナルファンタジーIII(FC)
ラスボスは意外と巨乳!　パイズリ!

8位　フロントミッション(SFC)
ラスボスでかすぎ!　ヒロイン即死!

9位　聖剣伝説(SFC)
ラスボス変身しすぎ!　3回もするな!

10位　色々と……
元スクウェア信者の岡田でした!

Vol.12 注目メーカー全特集

隔月刊ゲーム批評12号●1996年11月30日発行



Cover Illustration by Kinu Nishimura

MAIN ARTICLES 主な記事

メイン記事は、総力特集「注目メーカー全特集」。個性を競う実力派メーカーへの取材を軸とした特集だった。カプコンやセガへの取材を中心に、ESP、KAZe、アトラス、コナミ、ZOOM、ライジング、PIL、コンパイルなど、全11メーカーへのインタビューを行った。特集内のソフト批評は『スターグラディエイター』『X-MEN VS. ストリートファイター』『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』の3本である。

その他、特別企画としては「エビスからの手紙 スペシャル対談」、「ネットの天使たち、その実像」、「ナイツスタッフ×本誌編集長の対談」など。第2特集がない代わりに、さまざまな単発系記事が掲載された。更に、「わびん日記」「カズマデラックス」「ゲーム批評下克上 斎藤これをやれ」など、新連載が続々始まったのもこの号である。「クリエイターの原体験」第一回では、今は故人となった横井軍平氏へのインタビューを行っている。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

女神異聞録ペルソナ
サクラ大戦
ヴァンダルハーツ
すらいムしよう!
バーチャファイター3
サイドバイサイド
マーヴェラス～もう一つの宝島～



ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('96年12月～'97年1月)

12月3日	レイジレーサー（PS）
12月6日	ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…（SFC）
	パラッパラッパー（PS）
12月13日	エネミー・ゼロ（SS）
12月14日	マリオカート64（N64）
12月20日	ワイルドアームズ（PS）
12月26日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（PC）
1月14日	エニックス、『ドラクエⅦ』PS移籍を発表。
1月23日	「セガバンダイ」、合併を発表。
1月24日	トゥームレイダース（SS）
	EVE burst error（SS）
1月31日	『FFⅦ』発売。コンビニエンスストアで190万本以上、販売される。
	ファイナルファンタジーⅦ（PS）
	I.Q　Intelligent Qube（PS）
1月	ネット対応RPG『DIABLO』（PC）、アメリカで発売。

12号読者アンケートから・その1

あなたが好きなゲーム音楽は何ですか？

ゲームに音楽は欠かせない。うるさすぎず、目立たな過ぎることもなく、作品のスパイスとしてゲームのクオリティを底上げする。それこそゲーム音楽。読者に愛されたBGMはこれだ!!

ゲームユーザーの琴線に触れるゲーム音楽とは？

◇最近のってゲームミュージックらしくなくてイヤ。やっぱ機械音使ってなきゃ。**沙羅曼蛇**とか**ダライアス**はその点最高。（静岡県　井上真秀）

◇ゲーム音楽そのものではありませんが、**聖剣伝説**アレンジ・バージョン「想いは調べにのせて」。古き良きスクウェア（笑）の音楽です。（東京都　曼獣）

◇**バブルボブル**のBGM。なぜかなじむ!!（東京都　こしあん）

◇**タクティクスオウガ**のサウンドテストで、ここでもセレクトボタンでコメントが見られて感動した。（東京都　レザボアキャッツ）

◇**夢幻の心臓II**のエンディングテーマ。3時間ボーっと眺めてた。（東京都　中野大吾）

◇**ソウルエッジ**。あのオーケストラ調の音楽は妙に盛り上がる。

◇**戦場の狼**、**ファンタジーゾーン**、**AJAX**などのシューティングゲームの音楽が大好き。ゲームしながらよく体も動いたもんです。（福岡県　川崎禎晃）

◇**タクティクス オウガ**でゲーム音楽にメロメロになりました。**ファイヤーエムブレム**のテーマ曲は血が騒ぎます。あと**鉄拳2**のBGMはイイ。（東京都　佐藤亜己）

◇特にないけど、この質問を聞いて、真っ先に思い出したのは**アーバンチャンピオン（FC）**。（群馬県　小林貴光）

◇**悪魔城ドラキュラ（SFC）**「MUSIC：05」。生音っぽいベースのコード進行がめちゃくちゃクールなフュージョンの傑作。

◇**スナッチャー**とかよりももっと大人な感じで、何時間でも聞いていたい曲だ。コナミの矩形波倶楽部の曲です。（大阪府　なみるみな）

◇「おっさなーいピエトローのバースディッ」と歌う**ポポロクロイス物語**のエンディングの唄は笑えて笑えて。子供6歳が覚えてしまった。（愛知県　佐野紀子）

◇最近では**NiGHTS**、**デイトナUSA**両作品の先進性に脱帽しました。逆に**レイストーム**、**WIPEOUT**等の「テクノだ!!」みたいなのが乱発され閉口っス（テクノ好きだけど、それだけぢゃ…）。（大阪府　佐伯雅和）

◇「適時適音」これの守られているもの。（東京都　久保伸吉）

◇PSGのころのナムコとFM音源のころのセガの音楽。（神奈川県　KUN）



君は『タクティクスオウガ』の爆笑サウンドテストモードを見たか？　合言葉は「MUSIC_ON」!!

電子音と共にあった我々の青春!?

◇最近はもっぱら**レイストーム**だけど、実は**マッピー**とか、**New ラリーX**とか、往年のナムコサウンドが好き。（兵庫県　Ｇ－Ｒ）

◇ナムコ全般。（大阪府　Ｔａｍａ）

◇スクウェア系、コナミ系。今のゲーム音楽より、昔の3音、4音くらいの曲がよい。（埼玉県　ＤＥＮ）

◇初代**シャイニングフォース**の戦闘音楽。ずっと聞いてると頭痛くなるけど、スゲーかっこいい。2代目以降はイマイチ。（東京都　ＤＸほや貝）

◇やはり**ドラクエ**が一番では？　音が適度に耳に残る。（秋田県　アガサ森魚）

◇コレが好き！　というのはないのですが、プレイしていて自然と体が動いてるのがいいですね。はたから見るとヘンですが。（大阪府　平新一）

◇**ダライアス外伝**とか**スプラッタハウス**（業務用）とか**奇々怪界**とか**ヴァンパイア**、**カルノフ**、**ニンジャウォーリアーズ**などが1フレーズでも鼻唄を歌われると頭の中で続きを歌ってしまう位好きです。まだまだあるんですが……（曲は）。（奈良県　ＢＥＬもなか）

◇ファミコンの**スペランカー**、スーパーファミコンの**アクトレイザー**。それぞれタイトル画面の音楽で衝撃を受けた。（神奈川県　秋見風水）

◇永遠に忘れる事はないであろう、**ゼルダの伝説**（ディスクシステム）のオープニングとフィールドの場面の曲。とにかく泣ける（個人的には）。ゲーム音楽って、音質とかそんなのはどーでもいい事だよね。（北海道　黒猫ジジ）

◇**ドラクエⅡ**の、3人そろった時のフィールド音楽が好きだった。不安な旅だけど前途は明るい、って感じで。一人死ぬと何となく寂しげな音楽に戻っちゃうんだよね。復活の呪文入れる時のＢＧＭも名曲。（東京都　みっしー）

◇ＳＦＣ版**ダンジョン・マスター**の「ＧＬＯＲＹ ＯＦ ＴＨＥ ＰＡＳＴ」。この一曲のためにＣＤ買いました。あと**聖剣伝説2**。この2つはいつまで聞いてもちっとも飽きないので好きです。**天地創造**オープニングと**タクティクスオウガ**の「笛吹き大魔王」も大好きです（『タク～』はタイトルだけで笑えます）。（埼玉県　ポポ）

◇主にナムコのメガテンさんの曲に好みのものが多い。**ドラゴンスピリット**、**メタルホーク**等の高音でゾクゾクさせてくれる曲に弱い。最近では、**ドラクエⅢ**で街・城内が昼と夜に差をつけてあることに感動してしまいました。（東京都　ＳＯＣＣＨＩ）

◇**アウトラン**の4曲は青春の思い出っス。（宮崎県　寺岡正貴）

◇単独で聴きたいほどのものには出会っていません。（福岡県　杉山謙）



石川県　高橋岐美代

12号読者アンケートから・その2

ゲームの怪奇、バグ体験を語る

バグとは！　英語で「虫」。転じてプログラムミスのこと。ゲームではプレイに支障をきたすことにより発覚する。ゲームのあるところ、バグもまたあり。奇想天外なバグ体験がいまここに!!

バグといったら、「仕様です」!?　そりゃないぜ！

◇ＦＣ**スーパーマリオ**でマリオ（キャラクター）以外、バグでモザイクのような画面になってしまったこと。そのままプレイできたので、どこに何があるか分からなくてけっこう面白かったです。どうがんばっても２−１くらいしか行けなかったし。仲間うちで「バグマリオ」として親しまれました（笑）。　（神奈川県　武神しの）

◇**六三四の剣**で無敵になった（穴に落ちても上から落ちてくる……）。おかげでクリア出来たが、もう２度と同じことは起きなかった。　（京都府　櫻井せいあ）

◇ないです。本当に私、バグ知らず女なんです。あの、バグの宝庫と言われる**ロマサガ**初版ロムでさえ出た事ありません。何故!?　あ、でも同じバグの宝庫と言われる**モンスターメーカー**をまだプレイしていないので、こちらで出るかも。　（茨城県　もちゃん）

◇新品のパワーメモリーに訳の分からないデータが入っていた事がありました。（大阪府　ＭＤ小夜曲）

◇麻雀ゲームで、チンイツを天和された時、相手の手の内にウーソーが５枚あった。　（兵庫県　北野義弘）

◇ファミコン版の**ドラクエⅡ**、裏技で全員の名前を好きな様に入れてプレイしてた。で、ある日復活の呪文を入れて再開すると、２人目の王子の名前が「トンヌラ」になってた……。パスワード、間違ってないハズなのにー。　（福岡県　はまぐり。）

◇ファミコンのⅡコントローラーが壊れて、マイクが鳴りっぱなしになった。　（兵庫県　丁）

◇私のではありませんが、**シャイニング・ウィズダム**で始めたばかりのセーブデータを次の日に立ち上げてみたら何故か即エンディングになってしまっていました。違った意味で泣けるナイスなエピローグでした。　（東京都　青春爆弾の伝説）

◇昔はファミコンの電源を入れたままソフトを抜き差ししていました。**ギャラクシアン**で「シバの女王」のテーマを鳴らす、とか、**ドルアーガの塔**で無敵になる、などのバグで遊んでいたのを覚えています。（京都府　川畑幸平）

◇**デビルサマナー**をプレイ中、ある日突然「たにがわじろう」というもう一人の主人公（？）が出現。しかも合体で造魔がＬＶ１３１０８で造れてしまう。でも、あまりのレベルの高さにどう頑張っても仲魔にならない。写真もあります。記念、記念。（栃木県　ＬＵＮＡ）

◇ゲームメーカーに勤め始めで、ゲームの演出面に注目していた時のこと。ゲームセンターでコナミの**トライゴン**をプレイ、いきなり画面に光が走り真っ黒に！　「スゴイ演出だ！」と思った瞬間タイトル画面！　バグリセットだったのネ〜。　（東京都　謎の制作者）

◇**ファイティングバイパーズ**（Ｓ

S）やってたら画面グチャグチャになってリセット押しても直んなかった。あと、**ガーディアンヒーローズ**（SS）やってたら画面がフラッシュして、サターンこわれちゃったよー（泣）。

（静岡県　フィフネルの宇宙食）

俺の人生、バグだらけ!! あんまりだぜ！

◇ゲームのバグではないのですが、私は女性でありながら**ときメモ**にハマり、最近、自分が壊れてきたような気がします。

（栃木県　インドラー）

◇初めて**ドラクエⅢ**をやったとき、旅の扉に乗った瞬間マジで壊れた!!　と思いました。え！？　バグ体験じゃないって？　だって～、バグだと思ったんですよう～。フツーにプレイしててゲームが進行しなくなるほどのバグにあったことはあるけど。**京都龍の寺殺人事件**です。（愛知県　島圭子）

◇最近（？）のバグといえば**聖剣伝説2**のバグ。何度となく苦しめてくれました。あと**ドラクエⅣ**の83886１かな。大昔だと**聖飢魔Ⅱ**（FC）のラウンドセレクトをするとたまにバグ面に行ける時があって（当時小学生の）好奇心をゆさぶってくれました。

（秋田県　ケイドン君）

◇まだ幸いにも体験した事ありません。（栃木県　かっちゃん）

◇SFCの**真・女神転生**の初プレイの時、オープニングが始まって10秒でブラックアウト。1時間後には、なぜか電源が切れてしまった。ゲームがゲームだけに、ちょっと怖かった。

（神奈川県　川瀬哲）

◇**ファイアーエムブレム**（FC）にて。6時間かけて闘技場でレベルを上げまくり、よし、あとは面クリアするだけと思った途端、猫が突進してきた。「ミ～」。6時間はふいになり、しかも面ではなくデータがクリアされていた。

（埼玉県　永沼純也）

◇**摩訶摩訶**（SFC）。戦闘中、主人公以外は特殊能力が使えない。あと、エンディングで上スクロールしたスタッフロールがまた下から出てきて、二重、三重表示になった。

（東京都　主婦道ブレード）

◇SFC初期**ボンバザル**ってパズルゲームがあって、買う事自体私がバグっていたんですが、当時（も）ソフトが全然なくて仕方なく買いました。中に紙が入ってて、確か「このソフトにはどうしても解けない面があります。その面数を書いて送るとプレゼント」こんな感じの事が記してあってひどすぎ。ついでに先の面のパスワードも印刷されていた。ひどすぎ。

（神奈川県　ミズケン）

◇ウチのじいさん死ぬ前にはかなりバグってた。（静岡県　岡本晋）

◇バグの意味が分かりません。オタクとかコアユーザーの意味？　ゲームの専門用語が分からないので、いつか機会がある時ゲーム批評で教えて下さい。待ってます。

（広島県スーパーストⅡXサターン移植希望）



神奈川県　山田綾子

ゲーム批評編集部
すぐやる班 編纂

おしえてげぇおひひょう

ゲーム批評に寄せられる幾多の疑問・ツッコミ。我々ゲーム批評編集部・すぐやる班は、読者の苦悩を氷解するため、日夜働き続けるのだ。いけいけゲーム批評すぐやる班！ 今日も待ってるローソン弁当!!

目指せ第2のマツモトキヨシ!!

（マツモトトオルでも可）

◇サターンは女の人に人気がないんですけれど、『ダイナマイト刑事』の良さや『NiGHTS』のすごさを分かってもらえるにはどうしたらいいんでしょーか？　（新潟県　宿許はるか）

ああっと、ちょっと古い話題かも。でも、今だからこそ買って欲しいサターン。女性なら、今なら安いという辺りがツボでは？

◇前号に載っていた今回の予告には、ソフト批評スペシャルの所に『スーパードンキーコング3』や『ポケットモンスター青』とありましたが、どこを見てもありません。どうなってしまったんですか？　（埼玉県　池田明大）

そういう場合、いくつかの理由が考えられる。多いのは、「続編もので、前作とほとんど変わらなかった」というケース。質問のソフトはこれに当てはまる。あと、「見込み違いだった」等、割と正当な理由が多いが、実は「ライターに逃げられた」こともあったりなかったりするのは秘密だ。

◇上の「この本を購入した理由」で「テレビCMを見て」とありますが、そんなものが本当にあったのでしょうか？（埼玉県　若松朋久）

かつて本当にあったという、伝説のテレビCM。という訳で、この本のP53へゴー！

◇読者の男女比ってどれくらいでしょうか。平均年齢とか。　（静岡県　チッチラブラブ）

特集によって多少変動があるけど、アンケートハガキを集計すると、女性は全体の16～18%くらい。案外主婦が多い。ソフト批評スペシャル号だと増える傾向にあるのは、やっぱり「ゲーム版暮らしの手帖」として？　平均年齢は24歳程度。たぶんゲーム雑誌の中でも結構高い方だと思う。

◇今回の個性派ゲーム特集（編集部注：Vol.14）面白かったです。しかしひとつ気になる事が…。それは私が中学生当時ハマった『松本亭の株式必勝学Ⅱ』が系譜にすら載っていないことです。株式をメインにするあたりかなりイッてますが、金儲けばかり気にして家庭をおろそかにしていると、嫁さんが実家に帰ったり、子供がグレたりしてかなり現実世界を表現している数少ないソフトだと思います。金をためてマイホーム建てたり、グレた子供を更正させるため、某ヨットスクールに通わせたり、実に気に入っていたのに、友人は見向きもしなかったのサ!!　（神奈川県　武居泰弘）

この情報を受けて、我々ゲーム批評編集部・すぐやる班は、自称「松本亭を日本一やった」暇人に直撃。彼によれば、「すごいよ、亭は。学校の先生を愛人に出来るし、精神力ってパラメータがあるんだけど、0になると発狂するからLSDで回復するんだ。でも画面や音楽は洒落てたよ」とのこと。武居さん、どうもありがとう。また個性派ゲーム特集をした暁には、是非取り扱いたいものだ。

Vol.13 今のゲームっておもしろいのかよ!?

隔月刊ゲーム批評13号●1997年1月31日発行



Cover Illustration by Seiki Tsuchida

MAIN ARTICLES 主な記事

第1特集は、「今のゲームっておもしろいのかよ!?」。「ビッグコミックスピリッツ」連載の人気マンガ『編集王』の主人公、カンパチが叫ぶ表紙が印象的。ゲーム離れや粗製濫造、映像志向など、ゲーム業界を覆う停滞感を取り扱っている。糸井重里氏や中村光一氏などのインタビュー、飯田和敏氏と伊藤ガビン氏の対談を掲載。それ以外の記事は、『風来のシレンGB～月影村の怪物』『Digital Dance MIX Vol.1 安室奈美恵』『クラッシュバンディクー』レビュー、移植ソフト問題、バグ問題、レースゲーム特集など。

第2特集は、ソフト批評スペシャル。'96年末商戦中に発売されたソフトのレビューを軸に構成されている。『エネミー・ゼロ』批評が物議をかもした。

特別企画は、「告発！ 圧力、捏造 美少女ゲーム業界」。アダルトゲーム業界の闇を突く、ソフ倫問題の端緒となった記事であった。その他新連載として「小島カントクのKOJIMA CINEMA」が開始。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- エネミー・ゼロ
- ファイターズメガミックス
- クロックタワー2
- ワンダープロジェクトJ2
- アークザラッドII
- アンジェリークSpecial2
- BELTLOGGER9
- プリクラ大作戦
- ToPoLo
- わくわく7
- リグロードサーガ2
- 探偵 神宮寺三郎「未完のルポ」
- ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
- オウバードフォース

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('97年2月～3月)

2月21日	任天堂が組織した玩具一次問屋の親睦団体、「初心会」が解散。
2月14日	AZITO（PS） ROOMMATE ～井上涼子～（SS）
2月28日	海腹川背・旬（PS） 三國無双（PS） クーロンズ・ゲート（PS）
3月5日	スクウェア、FFをテーマにしたCG映画の製作を発表。
3月14日	任天堂、NINTENDO64を33％値下げ。2万5000円から1万6800円に。 ブシドーブレード（PS） ワールドスタジアムEX（PS） リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～（PS）
3月20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（SS）
3月21日	ブラストドーザー（N64） 電車でGO！（AC）

13号読者アンケートから・その1

制作者騒然!? 最も腹が立ったゲーム。

ゲームは一種のギャンブル。当たりもあれば、ハズレもあるのが当然のこと。だがしかし、高い金を払ってハズレを掴んだ消費者の怒りは収まらない。

腹立ちゲーム大集合!? 怒りの罵声、百花繚乱

◇Dの食卓（3DO）：Dと聞いて私は菊池秀行の「Dシリーズ」だと思った。それに作った人がNIGHT HEADの飯田譲治だと思い（スゲーまぎらわしい、JAROに言いたい（笑））買ってプレイ。一言「なんじゃコレ、絵のキレイなクソゲーじゃん」それ以来、あの人の顔見るとスゲー腹が立つ、マジで。
（愛知県　テレカハンター”T“）

◇ディープダンジョンⅢ：難しすぎ。モンスターの出現するタイミングが悪く、底意地の悪い3Dダンジョンマップ。おまけに街まで3D。
（愛媛県　なべねこ）

◇スペランカー（FC）：すぐ死ぬし、ピラミッド着いても全然嬉しくないし、発光ダイオードの理由が不明。（千葉県　美里昌幸）

◇アーク　ザ　ラッドⅡ（PS）：子供もプレイするゲームなのに、殺伐としすぎ。経験値稼ぎのため、人間と合体しているかもしれないモンスターをがしがし殺す。しかもその都度に「力の無さを恨みな」「どけどけどけー」「修行が足りん」とか信じられないセリフを吐く。シュウに至っては魔法を使う時「死ね」という。この世は力が全てなのか？　ついつい尾崎豊してしまう。結局ラストまでプレイしなかった。
（東京都　みきぷー）

◇行き詰まるとすぐ投げ出してしまい、未消化なソフトを山と積んでいる自分自身が一番腹立たしいかも。万年御立腹野郎……。
（埼玉県　みや）

◇アーク　ザ　ラッド（PS）：2へ話が続くというのを知らずにプレイしたので、いきなり現れた（ように思えた）エンディングに呆然。あれを5800円で買った人、可哀想。（埼玉県　門脇広海）

◇マリオカート64（N64）：純粋なレースゲームファンとしては失望。タイムアタックについて、あんなのがレコードラインだなんて信じられない。あと、金色のコントローラーがいかがわしいので。
（神奈川県　ミズケン）

◇ミシシッピー殺人事件（FC）：コマンド選択で場所移動が出来るAVGが主流の中で、カメ並の歩行速度の主人公を動かさなきゃいけない。予告もなしにナイフが飛んできても持ち前の牛歩でよけなきゃいけない。
（宮崎県　ぷうかJターボ）

◇ダービースタリオン（PS）：レースで勝てない、持ち馬がすぐ死ぬ、牧場はツブれる。初回でこれじゃやる気なんて……。でも、夫の牧場は大儲けしていて、とても楽しそうだった。
（愛知県　花園美紀子）

◇アルカノイド：初めて遊んだ時、一度も球を返せずにゲームオーバーになった。
（神奈川県　みずのえ）

◇シャーロックホームズ伯爵令嬢



奈良県　志浦強美

誘拐事件（**FC**）：アドベンチャーだと思って買ったらアクションだった。しかも面白くなかった。（愛知県　副島圭子）

◇**バーガータイム**（**FC**）：同時発売の**パックランド**が売り切れててしかたなく買ったが、友人には不評。あのとき**パックランド**を買っていたらクラスの俺の立場ももうちょっと変わってたと思う。結局姉貴がハマった。（東京都　岩田敏広）

◇バカを憎んで、ゲームを憎まず。ただ去るのみ（バーチャ系は相性悪いようです。リアルな分、現実との差でひっかかるし……プレイヤーはセコいし……）。（東京都　HiR．T）

◇**忍者ハットリ君**（**FC**）：ちくわといっしょに鉄アレイを投げられたから。（大阪府　本城嘉太郎）

◇**燃えろ！　プロ野球**（**FC**）：バントがホームランになる野球なんて……。（東京都　TOF）

◇この世の中にはつまらないゲームもあることを教えてくれた**バンゲリングベイ**。あのころのハドソンは最悪でした。（愛知県　I♡N・Y）

◇**バイオハザード**（**PS**）：何度やってもすぐ死ぬので、見ていた友人に笑われた。動かし辛くて好きじゃない。（千葉県　篠原隆大）

◇**ロックマンズサッカー**：僕が初めてこれがクソゲーかと思った作品。（東京都　こしあん）

◇**ときめきメモリアル**：現実の女性に目が向かなくなって、その……困ったもんです。（大阪府　藤岡賢一）

◇**ときめきメモリアル**：自分の高校（男子校）時代に、フンガイのアラシ。（奈良県　二階堂イカス）

◇**バーチャルボーイ**：本体を5000円でゲット。その後、任天堂に「新作の予定はない」と切り捨てられた。（神奈川県　BMG）

◇**ファイナルファンタジーⅦ**：懸賞で当たったのに、プレイステーションを持っていなかったので。（滋賀県　磯田雄史）

◇許しといたるわ……ってことで。（大阪府　あきろと）

◇**ソウルエッジ**：ゲームの内容より、自分自身の弱さに頭に来た。（岡山県　スネイク）

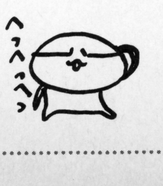
◇**脱衣麻雀**：役満を連発されたって話はよくあるが、九連宝灯くらったのは俺ぐらい。（広島県　M・M）

◇**アンジェリークSpecial**（**PS**）：仕事と恋が両立しないのは納得いかない！　あと、ゲーム簡単すぎ。コツをつかめば思うままってのはちょっと。値段も高いし……。めったにソフト売らない私だが、これは売ってしまいました。（静岡県　パパイヤプリン）

◇**たけしの挑戦状**（**FC**）：理由は誰もが同じだと思う。（栃木県　ゲームマスター）

◇**鉄道王**（**FC**）：圧勝寸前での全財産交換。（東京都　土木）

◇**FFⅡ**：ミンウが命をかけて手に入れたアルテマが役立たずなのに腹が立った。（神奈川県　川瀬哲）



13号読者アンケートから・その2

ゲーム業界へ、ユーザーからの一言

ゲームに愛があるからこそ言いたい、言わせて欲しい、業界への提言。ユーザーはこんな事を考えている。

ゲームソフトは誰のものか?　～読者の声

◇弱小ハードでこんだけ売れたんだから、メジャーハードで出せば10倍は儲かる、なんて考えはやめた方がいいよ。あんたらが考える程売れやしない。よくメーカーからのコメントで、「ユーザーからのニーズに応えて移植……」なんてあるけど、ほとんどのソフトにニーズなんてないよ。そんなソフト知らないもの、みんな。

（大阪府　3点FX）

◇コナミは格ゲー作っちゃいけないと思ふ（けど、『イーアルカンフー』は可）。（兵庫県　山田祐輔）

◇制作者の自己満足が多い。ユーザーがお金を払いソフトを購入するのだから、商売としての認識をもっと確立させないとダメ。それと「ユーザーさんにプレイしてもらっている」ではなくて、「お前達（ユーザーの事）のためにソフトを作ってやってるんだ」っていう感じがする。

（兵庫県　山野きのこ）

◇ブランコを漕いだことのない人は、あの浮遊感を知らない。自転車で鬼ごっこしたことのない人は、逃げるスリルを知らない。隠れんぼしたことのない人は、隠れる緊張感を知らない。つまり体験していないとゲームはただのTVになる。（埼玉県　ディード・R）

◇ゲーム作る人は、もっといろんなゲームやって、もっとゲーム以外の「遊び」をやって欲しいですね……という気がする。何が面白いのか、皆が何をやりたいのか「分かってねー」って人が多いみたい……。あ、エラそう?

（東京都　みっくす）

◇攻略本がなければ終われない（もしくは、あっても終われない）ような、難易度の高いゲームばかりでなく、ちょっとした時間に、カルク遊べるようなゲームも作るべきだと思う。（千葉県　ハッピー（K.F.T）ふく介）

◇とにかく自分の作品にプライドを持ってほしい。内容がいいかげんなものだけならともかく、バグだらけで商品としてもいいかげんなものは、普通のものなら不良品として即返品、ですよ。

（宮城県　洸岡紗希）

◇ゲームの中に内輪ネタを入れるのはやめてほしい。ゲームの中身だけを見せてくれ～。

（大阪府　有賀ちなつ）

◇最近、「ゲームマニア」「ゲームおたく（?）」に対する風当たりが強い。子供の頃からゲームを「文化」として認め、愛してきた人間にとって、今の状況は決して好ましい事ではない。「難しい」だけで悪く言われてしまうのは正直、首を傾げる。一人でゲームやってちゃダメですか?

（大阪府　佐伯雅和）

◇年寄りにも出来るゲームを（お子様だけをいつまでもターゲットにするな）。（静岡県　MAS）

◇主張というものではないのです

◇俺達に嘘ついてる事、いっぱいあるだろ。怒らないからお兄さんに言ってみ。ほれ、言ってみ。（東京都　シュウ）

けど、ゲームセンターによくある「通信対戦台」で、お金を入れた時、向かいの台（お金入れてない方の台）で他人がスタートボタンを押して、ゲームを始めてしまった……という事態（早い話が横取り）、これって出来ないようにすること、出来ませんか？　（大阪府　BuiscuitJack）

◇せめて、アンケートハガキを同梱して、無料送付にしてほしいです。アンケートすら入ってないゲームは売りっぱなしのようで、いやな気分になります。おまけよりアンケートだと思います。
（群馬県　水上あおい）

◇美少女の売り込み合戦みたいなことはやめて、可愛い男のコをもっと出すように（特に格ゲー）。あ、でもカプコンの女の子キャラは良い。（大阪府　杉山理恵）

◇ゲームマニアの意見を聞きすぎ。もっと一般受けするゲームを出さなくてはいけないと思。（最近のゲーマーはうるさいし理屈っぽいのでイヤ）。
（神奈川県　森田雅人）

◇5年後に秋葉原（日本橋）を探し回ってやっと発掘するようなソフトがたくさん出ることを期待しています（今、FCソフトを探し回っているので、そんな事を思います）。（長野県　史崎稔之）

◇安室がサターンで出る時代……。世の中何かおかしいっす。
（山口県　磯部英昭）

◇メーカー自身が「ゲームはガキかオタクのやるもの」って思ってませんか。もしかして。
（滋賀県　よろずや）

◇PSとSSの立場はまるでウィンドウズとマックのようだが、それならいっそのことSSはマニア向けとして18禁も、場合によっては成人指定も解禁して欲しい。PS（規制）vsSS（自由）の関係を作ろう。（神奈川県　ガンバレ セガ・バンダイ）

◇女性向けの美少年ゲームがないので、作ってほしいのです。
（山形県　杉原愛）

◇自分たちの出すゲームが「アート」だとか「文化作品」だとか言うのならば、流通コストまでユーザーに負担させるな！　コストとか言い出した時点で、それは既にただの「商品」に過ぎない。「商品」である以上、ユーザーがそれをどうしようが自由のはずだ。
（茨城県　後藤善之）

◇現在のゲームをとりまく環境は、かつてのインベーダー、ファミコンブームの頃に似ていると思います。作り手も遊び手も冷静になることが必要だと思います。現状はどうも両者が興奮気味。落ち着いて！　（愛知県　四谷一獲）

◇ゲームソフトは1に価格（適正）、2に内容（密度の濃さ）、3、4がなくて、5に最後までクリアできるか？　（静岡県　八木裕之）

◇1つのソフトを複数のハードで発売するのはやめてほしい。そんなことをするくらいなら、いっそハードの規格を統一してしまうほうが良い。（千葉県　飯塚信寛）



東京都　守山いつか

My Favorite Games

阿鼻叫喚、三国無双、迫り来るゲームフリーク！

ベスト10という、キレイにまとまった形から力一杯はみ出してしまった。ゲームユーザーの声。読者が執愛する尖りまくったタイトルが、貴方を待ち受ける

ワードナの森（FC）

姫さまを助けるべく戦う魔法使い。泥臭いグラフィックと異常な当たり判定のでかさが特徴のパターンゲーム。爆発の中で主人公と姫が一心不乱に万歳を繰り返すエンディングは凄絶の一言に尽きる。（千葉県　鼻くそビリヤード）

ヘラクレスの栄光Ⅲ（SFC）

スーパーファミコン用ゆえに、もはや中古市場でしか手に入らない。しかもとんでもない安値。グラフィックも音楽もファミコンで出せそうなレベルであり、戦闘もオーソドックスだ。だがそれでも、これは栄光の伝説である。このゲームが素晴らしいのはシナリオである。テーマとストーリーテリング、それにゲームという媒体の性質が重なって、震えのくるような衝撃を与えてくれる。あれは感動というより衝撃だった。（千葉県　伊川まりあ）

港のクレイジア（MD）

今までクリアした五十四本のRPGの中で唯一、二回クリア（おまけに全プレイを録画）したゲーム。その毒々しいグラフィックと劣悪な操作性は、友人に1時間で吐き気を催させたらしいが……。（広島県　ぶんちゃ）

ソロモンの鍵（FC）

私が弟に『アーガス』を買いに行かせたら、「こっちの方が面白そうだ」と買ってきたのが、この『ソロモンの鍵』。そのときこそ激しくなじったものの、翌日にはこの弟の判断に感謝した。以来十余年、このときの感謝が弟にした唯一の感謝である。（千葉県　こみやよしはる）

倉庫番ベーシック（PS）

一見して一言、簡単じゃん。一験して一言、ムムムムー。知力を育成するための、パズルゲームの大定番。散らかってる荷物をね、決められた場所に片付ける。全部でなんと280面。初心者から天才まで、好きな面から挑戦してほしい。（東京都　高内豊）

ゲーム天国（SS）

喋りあり、歌あり、笑いあり、ジャレコ特有のノリが爆発したシューティング。外見とは裏腹に、異常に熱いタイムアタックに、ウィットに富んだステージ構成でオールドゲームファンは思わずニヤリ。私はこのゲームですっかりギャルゲーに目覚めました。（兵庫県　鎌田裕之）

バスト　ア　ムーブ（PS）

硬派なSLGファンの筈のおれが、エイベックスパワーに毒され過ごす日々。カポエラのキャラと歌に一目ぼれし、ロボZのナルシストダンスを七畳半の部屋で真似しつつ、ストライクの下僕として動いている。（群馬県　本間大介）

チャイルズクエスト（FC）

絵も話も、特筆すべきことはなにもないゲーム。しかし一度聞くと頭に残るBGM、外したギャグは今も忘れられない（忘れたい…）。（大阪府　ニシムラ）

クインティ（FC）

パネルめくって敵をやっつけるゲーム。こう書いちゃうと全然面白くなさそうですが、メッチャはまりました。世界観も超可愛いし、サウンドもすっごくイカス。（静岡県　希生）

Vol.14 個性派ゲーム、大特集!!

隔月刊ゲーム批評14号●1997年4月10日発行



Cover Illustration by Ken Sugimori

MAIN ARTICLES 主な記事

第1特集は「個性派ゲーム大特集」。バッドテイストなだけのクソゲーか、はたまた心に強い衝撃を与える問題作か？　ゲームを語る際には欠かすことの出来ない個性派作品に焦点を当てた特集だった。「個性派ゲーム大紹介」「激白!!　個性派ゲームの制作者」等、誌面も個性的。なお、「徹底攻略！　バカゲーたちの宴」は、ゲーム批評初の攻略記事（？）として『たけしの挑戦状』『タッチ』『シャーロックホームズ』の3本を攻略している。当時の担当者は泣きながらプレイしたとかしないとか。

第2特集は、大きく揺れ動くゲーム業界を取り扱った、「業界に広がる波紋」。セガバンダイの合併、『ドラゴンクエストⅦ』のプラットフォーム移籍、『FFⅦ』発売後のデジキューブ流通に関する記事を掲載している。

第3特集は、「ゲームコミック制作の裏側」。

その他、「クリエイターの原体験」はカプコンの安田朗氏。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- ファイナルファンタジーⅦ
- トゥームレイダース
- BASTARD!!～虚ろなる神々の器～
- ワイルドアームズ
- 厄痛～呪いのゲーム～
- 三國無双
- プリンセスメーカー ゆめみる妖精
- 実況Jリーグ パーフェクトストライカー
- 天外魔境 第四の黙示録
- テラ ファンタスティカ
- 糸井重里のバス釣りNO.1
- シヴィライゼーションⅡ

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
（'97年4月～5月）

4月4日～6日	東京ゲームショウ'97開催。第1回CESA大賞を『サクラ大戦』が受賞。
4月11日	バンダイ、大ブームとなった「たまごっち」、類似商品の販売差し止めを仮処分申請。
	アランドラ（PS）
	センチメンタルグラフティ　ファーストウィンドウ（SS）
4月25日	TOBAL2（PS）
4月27日	スターフォックス64（N64）
5月10日	バンダイ、販売不振を理由にマルチメディア端末「ピピンアットマーク」の事業から撤退。
5月23日	RUNABOUT（PS）
	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（PS）
	がんばれ森川君2号
5月25日	バンダイがセガとの合併の契約書調印を延期。
5月27日	セガバンダイ、合併解消を発表。
5月30日	任天堂、64DDの発売を年内から98年3月へと延期。
	エースコンバット2（PS）

14号読者アンケートから・その1

ゲーム批評・私家版クリエイター紳士録

14号のアンケートでは、注目するゲームクリエイターの名前を挙げてもらった。メジャーどころからマイナーまで、偏り、もとい、こだわりまくった面子が勢揃いだ。

怒濤のクリエイター列伝（ポケット版）

敬称略アイウエオ順

アートディンクの人たち　昔、お世話になったので。（千葉県　かめが好き）

飯島健男：一昔前の私ならクソゲークリエイター扱いしてたと思うけど、『藤丸地獄変』（独特のあたたかみが感じられる世界観とキャラクターが良い）にタマシイを抜かれてからというもの、ぞっこんです。（大阪府　MSS）

飯田和敏：1980円をドブに捨てるつもりで買った『太陽のしっぽ』が楽しかったから。64も買うか。（大阪府　タクラケ）

飯野賢治：彼について誰も語らなくなったから。（石川県　マサカツ）

イギリスのPsygnosis社の方々　やはりゲームはグラフィックが命。32ビット機で流体（水など）のグラフィック運動が自由に出来そう。（鳥取県　ちゃえ）

糸井重里：群馬出身だから。ウチの高校に彼を教えた事のある先生がいるから。（群馬県　ばたいゆ狂）

糸井重里：スーパーファミコンで『MOTHER2』を初めてやった時の衝撃、ですかね。ラストボス戦は目からウロコ、でした。（神奈川県　佐藤典子）

遠藤雅伸：ハズレも多いけど、職人気質を感じます。あと、ナムコの見城こうじ氏も昔気質で好きです。（兵庫県　GIR）

加賀昭三：『ファイアーエムブレム』を作った人。この作品がある限り、私はずっと任天堂ファン。（岡山県　鉄郎）

剣乃ゆきひろ：この人の脚本力はすごいものがある。エルフ移籍の理由などを聞いて欲しい。（兵庫県　コッホス）

小島秀夫：PCエンジンの『スナッチャー』が良かった。（神奈川県　ひろりん）

小玉理恵子：丁寧な作り込みが素晴らしい。しばらく発表されてないので動向が気になる。（茨城県　永沼純也）

柴田賀盆：『エアーズアドベンチャー』（SS）のゲームデザイナー。辻褄のあってないRPGを作った彼に、次回作は作れるのか。（愛知県　四谷一獲）

高橋名人：今どうなったかが知りたい。という冗談はさておき、**コナミの小島さん**。（広島県　MIM）

田尻智：『ファミコン必勝本』のころから注目していたから。（宮崎県　ぷうかJターボ）

田尻智：斬新かつ不快感のないゲームを作るから。もっとこういう人が出てきたらいいなぁ。（埼玉県　DIE）

九十九黄人（103歳）：うそ。だいたい他の人と同じです。（滋賀県　よろずや）

中裕司：『クリスマスナイツ』に感動したあまり、「セガ内ソニックチームの皆様」っちゅーワヤな宛名で出したクリスマスカード

に、お年賀でお返事をいただけたから（一筆つき）。感動しました。
（福岡県　なかなかやる書店員）

中村光一：とにかく期待を裏切らない。コストパフォーマンスが良過ぎ。
（神奈川県　横田昇平）

広井王子：新しいことをやってくれそう。
（神奈川県　吉田オサム）

松浦雅也（パラッパラッパー）：今までにないゲームで、とても楽しめたし、今後の続編が楽しみ。
（愛媛県　ケロケロ）

松野泰己：あの才能がスクウェアにつぶされるかどうか。……つぶされるわけないな。
（愛媛県　遼来々）

宮路洋一：理由は、ゲーム業界のしあさってを考える姿勢。
（大阪府　冨永周作）

宮本茂：N64の発展のカギを握っている人物であるため。
（大阪府　N64大好き？）

宮本茂：あと何年『マリオ』や『ゼルダ』を引っ張れるか気になる。
（石川県　もち）

横井軍平：発想力。でもこの人はゲームじゃないか。今は。
（愛媛県　なべねこ）

◇わからない。誰が面白いゲームを作ってくるか、分からないから。
（福井県　S．A．I．）

◇ゲーム業界で女の人って何やってんだろーと思うことがあります。友人3人ほどいるけどグラフィッカーか広報だし。
（千葉県　松下朝香）

◇個人名には興味なし。「映画は面白ければいいのであって監督や俳優、脚本家の名前を見るわけではない」。ゲームもまた同じ。
（大阪府　やまー）

◇ひとりの才能で作られたゲームなんてないから、もてはやすのは良くない。
（東京都　LOD）

◇特にいませんが、ゲームショウでもらったちらしを見て、「こりゃ本気だな飯野さん……」と。点字印刷してあるちらしはすごいです。**リアルサウンド**に注目すべし！　ですッ。
（長野県　高峰秋良）

◇有名クリエイターは続編ばかりで保守的。だから一発屋系の出現を待ってます。
（神奈川県　ミズケン）



和歌山県　水越眞由美

金銀パールプレゼントリベンジャーズ

14号のプレゼント「うーちゃん福袋Ⅲ世」の応募条件はなんと「ゲーム批評を崇め奉る美辞麗句」だった！　落選したハガキにも面白いのが多かったので、突発的にその文句を集めてみたぞ。

◇さあて美辞麗句ですねぇ…えーっと、毎月毎月（隔月か）見事な遅れっぷり！　ステキです。数日間通った本屋で「ゲーム批評」をみつけた時は「ほっ…」とします。『海腹川背』の川背さんがスペランカーじゃなくてよかった「ほっ…」と同じです。だから福袋下さい。
（大阪府　あきろと・旬）

◇「今、陣痛の合間に、このアンケートを書いています！」というコメントを書きたかったのですが、未だ生まれそうにありません。予定日まではあと2日なのですが……。Vol．15が発売されるころには無事生まれてると思いますので、出産祝いにうーちゃん福袋下さい。
（東京都　北川広美）

君はコンビニで定価のゲームを買えるか?

導入当初は反発も多かったコンビニ流通。質問事項は「コンビニでゲームを買ったことがありますか。また、このゲーム販売についてどう思いますか」だった。当時の読者の反応は?

ゲームは定価じゃ買えねぇ!!

未経験者の叫び

◇買えない。定価販売しかないのがイヤ。殿様商売だ~。
(神奈川県　はむすた)

◇コンビニでゲームを買ったことはありません。値引きないしね…。妙な特典はいらないし。コンビニでも売るのは賛成ですが、コンビニでしか売らないのは反対だなあ。
(東京都　G.CAR.STK)

◇ないです。コンビニ専用ソフトでない限り、僕は日本橋(大阪)に行くと思う。でもコンビニとは……割引競争をしなくてすむいい方法を考えましたねぇ~。
(大阪府　あきろと・旬)

◇ない。デジキューブの方式は全てのソフトを置くのでない以上、主流になるとは思えない。
(神奈川県　臼井文明)

◇ない!! バカバカしい。ラーメン屋でカレー喰ってどうする? 値引きなし、店員バカ、ロクでもないソフトしか扱ってない!!
(静岡県　ハガー)

◇ありません。貧乏なのでもっぱら中古専門です。けど、銭子があったら、きっとホイホイ買ってしまうと思います。夜中にオヤツと一緒に買えちゃうのはスゴイ。ステキ。
(北海道　すし券)

◇他人が買っているところも見たことがないので、何とも言えないが、行列騒ぎが起きなくて良いと思う。
(千葉県　栗原郷志)

◇ありません。コンビニで、おでんと一緒にゲームを買う感覚は、どうも馴染めません。
(栃木県　堀越秀一)

◇ない。コンビニ専売略してビニ専でもなけりゃ買わない。mr.BONESなんかは普通の流通で売ったらそのまま埋もれてしまいそうなので、コンビニ専売というのは正解かも。基本的にビニ専はキライ。(東京都　クレイジーじじい)

◇コンビニで欲しいゲームがまだないので買ったコトない。でも音楽CDがコンビニに並んでるの見てベンリだと思う反面、なーんか使い捨ての文化の象徴って感じでイヤだなとも思う。参考までに。
(岩手県　本田多駆刀)

でも楽なんだよねぇ24時間だし

購入者の主張

◇あるんですよこれが。最初はコンビニでゲーム……、へっ、てな感でいたんですが、もう4本くらい買っちゃいました。もうデジキューブの思うつぼです。
(群馬県　佐藤明敏)

◇FFⅦがⅠ以来初めて楽に買えた。ウソみたい(笑)。どっかのバカおもちゃ屋みたくだきあわせもしないし…。グー。
(愛知県　テレカハンター"T")

◇ある。残業などで帰りの遅くなる社会人にはありがたい。
(茨城県　ルポ★ライター)

◇おもちゃ屋になかったので、しかたなくコンビニでFFⅦとパラ

ツパを買った。主婦としてはコンビニで衝動的に使える金額はせいぜい1980円まで。よほど欲しくない限りもう利用しませんね。でも、もし今ディスクライターがコンビニにあったら策にハマって書き換えまくっていたかも。500円って安かったけど、あの当時おもちゃ屋にいくの恥ずかしかったのよね。（埼玉県　阿部由美子）

◇**パラッパ**買いました。賛成してます。これからはコンビニならではの要素を。パッケージ変えるとか、おにぎり一個サービスとか。「いつでも買える」メリットは大きいと思います。（大阪府　織田和幸）

◇夜中眠れなくて、コンビニでゲームを買った事がある。値引きがないから高いけど、24時間買えるというのは、とてもいいと思う。

（長野県　コバ）

◇あります。**パラッパラッパー**と**FFⅦ**の2本です。**パラッパ**の方はゲーム店では見かけなかったからですが、**FFⅦ**は予約のオマケが欲しかったからです（苦笑）。

（北海道　MANAMI）

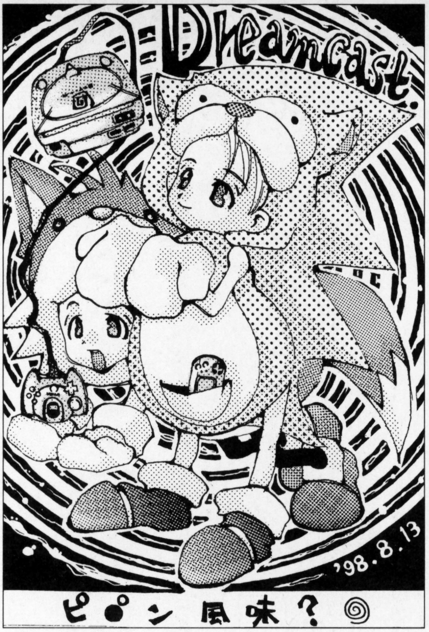
◇**FFⅦ**を買いました。でも、ゲームソフトがゲーム専門店で買えないのは、本屋で本が買えない様なもんで、ちょっと変だと思う。やっぱ、いつも買う店で買いたい。デジキューブに入っているソフトだけしか買えないしね……。新旧取りそろえて買いたいんだよ！　私は!!　（兵庫県　真嶋勲）

◇俺は誰が何と言おーと、コンビニオンリーのソフトなんて認めんぞっ!!　でも、**ブシドーブレード**買ったし、**TOBAL2**も予約した。**FFⅦ**も特典につられて、コンビニに予約しに走ったんだった……。スマン。（香川県　野崎和行）

◇買った。大賛成。とりあえず究極的にはファミコンショップはなくなるのではないか。

（徳島県　エバラカルビオン）

◇**FFⅦ**はコンビニで買いました。でもよく行くゲームショップで買うよりも数百倍ハズかしかったです……。後者の店は店員さんと知り合いだからいいんですけど、前者は。女はちょっとハズいです。（山口県　のくにん）



東京都　人間コンセント

僕はこう考える●●●●●●●●●●●●

●読者おのおののいろんな事情

◇ゲームのイメージが多少よくなると思う。でも自分は常に中古狙いなので関係なし。

（東京都　しょうり）

◇玩具問屋の制度に問題があるので、打開策として評価できると思います。（東京都　中座洋次）

◇今までの流通の悪い部分がある程度解消されたという点は良いと思います。ただ単純に消費者として考えますと、果たしてゲームはコンビニに並ぶ程の日常性を持つ商品なのでしょうか？

（千葉県　のをす）

◇地方の、コンビニのない地域のことを何も考えていない。私は通販で買ったが、えらく高くついた。

（和歌山県　林雄二）

◇PSのハードは、なぜ取り寄せるのに7日もかかるんだ!?

（東京都　BOSTON）

◇コンビニがあらへん。遠い町の話やね。

（兵庫県　松浦敦）

バグってマイ♡ハニー

スリーツーワンゼロ、「バグってハニー!」。という訳で（どんな訳?）アンケートハガキの片隅から漏れ聞こえる、読者の愛すべきバグ人生を一挙公開!



ゲーム野郎達の穏やかな日常

♡奥菜恵ってすごくかわいい。あーいう風に生まれたかったよ。人生変わるね。なので、奥菜恵を表紙にしてくれ!! 無理? ファミ通とかならOKかな。ゲームウォーカーとか。（静岡県　ナナ）

♡モザイク処理の人件費にまで5％税金払っているのかと思うと日本人をやめたくなってくる今日この頃の18禁ライフ。（静岡県　鈴木）

♡悪趣味ゲーム紀行に自分の持っているゲームが取り上げられたので、非常に良い気分だ。そして、衛星放送で朝やっている『愛の若草物語』は素晴らしい作品だ。（埼玉県　北島修司）

♡「しおり」を入れてもらえるとうれしい。（大阪府　冨永周作）

♡さいとうへんしゅっちょのイラストがとても好きだ。もっと描いて欲しい（減ってるし）。もし忙しいのなら、へんしゅっちょの座を小野さんあたりに押しつけて、バンバン描いて、全体の50％がさいとう元へんしゅっちょのイラストのゲーム批評……ああ、わくわくする。（北海道　吉母譲）

♡「しゃべるより先に名前入力ができるようになった」うちの息子は、今では疲れると「だめーじをうけた」、食事の後は「かいふくした!」、おもちゃは「てにいれた!」といい、「村」と「城」という漢字が読める4歳児になりました。この春から幼稚園ですが、面白いのでほっておこうと思います。「やさいをたべてえいちぴーがあがった!」とお弁当の時もやってくれ。（東京都　御畑郁子）

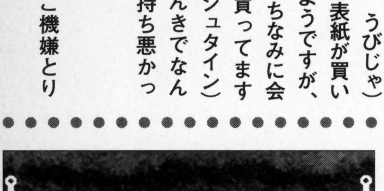
♡私はバレエを習っています。先日レッスン中に、レッスンの終わった前のクラスの子供が更衣室から出てきて、「たまごっちが泣いてるヨー早くしないと死んじゃうヨー」と言ったとたん、思い当たる人々が更衣室に戻ってしまったためレッスンが中断したことがある。なんと先生まで……。ゲーマーを自認する私も負けたぜって感じ。（東京都　うびじゃ）

♡前回（Vol.13）の表紙が買いにくかった方がいるようですが、私は全然平気でした。ちなみに会社の制服で昼休みに買ってます（笑）。（福岡県　アインシュタイン）

♡父「ピカチュウげんきでなんとかってやつ、気持ち悪かったな」
子「まあね」
父「高い金払ってご機嫌とりしてどうすんだ」
と、スペースワールド'97の帰りの電車の中で、親子連れが話しているのを聞きました。……宮本さぁん!（東京都　アルゼンチンか……）

♡私の「ゲーム批評読破タイム」は、約3時間でした。（千葉県　異端者）

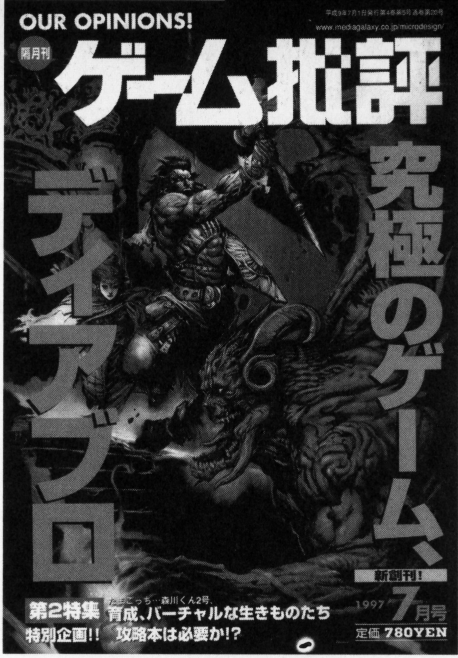
♡最近バイト先のノートパソコンを買い替え、WINDOWS3.1から95になった。で、何に一番感動したかと言うと、「チューチューマウス」（というのが入っている）のハムスターのグラフィックが高速でケツを振るようになったこと。（埼玉県　みや）



ほら！　ピカチュウ、こっちこっち！　ほらっ！　今は大人気の『ピカチュウ』。その後彼らは、買っただろうか。

Vol.15 究極のゲーム、ディアブロ

隔月刊ゲーム批評15号●1997年7月1日発行



Cover Illustration by Katsuya Terada

MAIN ARTICLES 主な記事

第1特集は「究極のゲーム、ディアブロ」。ネットでマルチプレイ出来ることで「ゲームの幅を広げた」と話題となり、海外PCゲームとしては異例のヒットを記録したRPG『ディアブロ』の特集だった。ゲーム批評初の「巻頭カラー&1つのゲーム単一特集」が目を惹くこの号だが、実はこの時、ゲーム批評が雑誌化され、電車の中吊り広告にもなっていたのである。秋葉原を通るJRで展開されていたが、目撃出来た関東近辺の読者もいたのではないだろうか？

第2特集は「育成、バーチャルな生き物たち」。当時、大ブームとなった「たまごっち」から『がんばれ森川くん2号』まで、電子ペットを扱った特集だった。

その他の記事としては特別企画「徹底検証　攻略本は必要か!?」。ベストセラーに顔を出すようになったゲーム攻略本を検証している。クリエイターの原体験は、セガの佐々木建仁氏。連載コミックのひまわり地獄が最終回を迎えた。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- ブシドーブレード
- クーロンズ・ゲート—九龍風水傳—
- マクロスDIGITAL MISSION VF-X
- ソビエトストライク
- 機動戦士ガンダム外伝3部作
- ファイナルファンタジーⅣ
- ブラストドーザー
- 実況パワフルプロ野球4
- 電車でGO!
- 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('97年6月～7月)

6月13日	ローソン、『ポケットモンスター青』の独占予約販売を開始。CVSでは初の試み。
6月18日	セタ、N64と業務用の互換基板「ALECK64」を発表。
6月20日	ファイナルファンタジータクティクス（PS） SONIC JAM（SS）
6月27日	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ（N64） ネクストキング　恋の千年王国（PS） mr.BONES（SS）
7月10日	アーマード・コア（PS） クエスト フォー フェイム（PS）
7月11日	サガ フロンティア（PS）
7月15日	スクウェア、ナムコと提携し、業務用ゲーム市場に参入することを発表。第一作はドリームファクトリー制作の『エアガイツ』。
7月17日	ダービースタリオン（PS） みんなのGOLF（PS）
7月18日	リアルサウンド～風のリグレット～（SS）
7月24日	モンスターファーム（PS）

15号読者アンケートから・その1

ギャルゲー人気をどう考える?

サターンにおける18推枠の導入や、ハードの性能の向上もあり、爆発したギャルゲー人気。ゲームの中身はスカスカ? あなたはどう考える?

電子映像は愛を語ることが出来るか?

ギャルゲーへの熱き想い

◇たるたるソックスで茶色でたまごっちでピッチでプリクラなカンジーの世界最強の自己中的生命体。ギャルゲーはそんな　に疲れた男達の逃げ場なのかもしれません。男の理想がたっぷりつまってますしね。
(愛媛県　留吉)

◇**トゥルーラブ**、**サクラ大戦**のファンなんでOKっす。でも世間の目が冷たいんだよね。やってみてから判断して欲しいよ、本当。
(東京都　ランドウユキミ)

◇顔半分「目」、ロリ声、スカスカで都合のよい設定、ダッチワイフと同じ! いいかげんに脱却して欲しい。商品としてみるなら完璧だけど。(東京都　森山歌林)

◇ギャルゲーに出てくる女の子って、現実にいたら同性から嫌われそうなタイプが多くありません? 特に藤崎詩織とか。
(宮城県　佐倉めいる)

◇「女がどんどん寄ってくる」なんていう世界が勧誘とキャバクラ以外、どこにあるんでしょうか。ボタン一つで女が口説ける世界が、どこにあるんでしょうか。
(宮城県　須藤宏位)

◇人間(じゃないけどね)見た目よね、と思ってる。関心ないです。ダンナがやってたら嫌だな。自分アンジェリークするけど。
(愛知県　佐野紀子)

◇声優さんの失業対策に一役買ってると思えばいーんでないの(ま、近頃は特定の人しか使わない様だが)。ちなみに私のPSは**ときメモ**と**トゥルー**をやるとロードエラー頻発! (茨城県　VR-G)

◇エロくなきゃ成り立たないのではゲームとして失格。
(大阪府　ふるっち)

◇やる気ナシ。現実の女の子の方がいいですな。
(神奈川県　わをん朝)

◇主人公が顔なしな点が決定的に嫌い。でもそうでなければ純粋に楽しめます。消極的容認派って感じ。(滋賀県　よろずや)

◇エロだろうが純愛モノだろうが、ゲームとしてちゃんと出来ていれば人気が出るのは当然。悪くないと思う。(愛知県　タコ仙人)

◇何か私ら生身の女の立場あらへんって気ィするし。確かに面白い奴もあるけど、結局それはセンス、話、ゲームバランスの勝利やん? 現実が虚構に勝るとは思わへんけど、悪趣味なラブコメ少年漫画を無理矢理読まされてる気分になったりするよ。女の子みんなコビコビだし。ムカつく。
(大阪府　伊集院健子)

◇やった事がないので何も言えません。あっ、**メトロイド**ならある。
(長野県　史崎稔之)

◇ギャルゲーがいかん! とは思わん。しかし、ギャルゲーばっかりになったら怒る! 暴れる! (個人的には「シブイジジイ」が好きなんです)。
(大阪府　武内聖子)

◇美少年ゲーならクソなデキでも買ってやるが……。

（大阪府　うりうさり64）

◇個人的に主人公の周り（学校、部隊など）が美少女だけという設定が納得出来ない。それにどんなにギャルゲーに女性がいても「春麗」を超えてない。

（東京都　夏久尽未来）

◇「こんな女、現実には絶対いねーよ、ゲラゲラ」と、割り切った上で没入してあげる……、というスタンスが理想だと思うのですが……。あんまキャラ崇拝みたいなのは、ちょっとねぇ。

（宮城県　望月拓）

◇単刀直入に言うと、声優次第、絵描き次第のイージーなビジネス。でも買ってしまうのは、俺がダメ人間だからか？

（岡山県　S．EAGLE）

◇嫌いじゃないけど最近はプレイしなくなったね。画面の中の女の子の機嫌を取るのがバカバカしくなってね。でも現実の女の子も色々とめんどくさいよ。あーして、こーしてってね。2000年のギャルゲーが見てみたい。

（神奈川県　服どーる）

◇パソコンだって、Hゲームで発展してきたわけだし、当然の結果でしょう。必要悪だと思えば、ばっちりです。

（北海道　清野淳）

◇まあ若い人には刺激になっていいんじゃないですか？　私の様に妻子持ちになると人気があっても気恥ずかしくてプレイできない。もっとストーリー性のあるものだったらプレイする気にもなるんでしょうが。

（大阪府　乾利尚）

◇「豪華声優陣」というが、今では豪華じゃないのを探しようがない。

（秋田県　アガサ森魚）

◇「暗い」「オタクっぽい」「架空と現実の区別がついていない」等、ギャルゲーに対する批判は、保守的な人々がゲームに対してしている批判とほとんど変わらないことをよく認識すべきだ。

（静岡県　杉山剛）

◇そうホイホイ女が脱ぐわきゃねーだろ、と思う。女性向け少年ゲーはないのか！

（岡山県　たう）

◇自分はやらないけど、今このせちがらい世の中には必要なものではないでしょーか。（ただ、『EVE』はやってみたいと思う）。

（神奈川県　水野圭一郎）

◇俺モテないから怖くて恋愛ゲームに手出せないの。ゲームが面白かろうがつまらなかろうが現実が辛くなるから。やっぱ生のオンナの方がイイよな〜。

（宮崎県　寺岡正貴）

◇まず人目をひくという点で「ギャル」の使用は肯定。ただし「ゲーム」の部分がスカスカでは最低。

（福岡県　松尾海里）

◇とても不愉快。女の子が脱ぐ、脱がせるだけの安易なゲームはやめて欲しい。女性も一緒に楽しめる良質なゲームソフトを作って欲しい。なぜボーイゲーはないの。

（愛知県　東城登場！）

◇私は女の子だしよく分かりません。しかし、「ギャルゲー」という言葉は響きがよくないので公用語にはしてほしくないです（カイジュウの叫び声みたい）。

（群馬県　ばたいゆ）

◇やっぱり男の人って女の「体」がないと生きてけないのね……。好きならば良いのでは？

（埼玉県　笑うふくろう）



神奈川県　ビザーロ

15号読者アンケートから・その2

CESA大賞に思うこと

CESA大賞の第一回目の大賞が『サクラ大戦』だったため、論議を呼んだのは覚えているだろうか？　現在では選考方法等に関して改善が図られているようだ。

◇笑止。だいたいWEBで投票さすこと自体がマチガイ。
（神奈川県　KUN）

◇ソフトの選び方がおかしい。『スターオーシャン』程の作品が入ってなくて、『トレジャーハンターG』が入っていた。作品を見るのではなく、怖い会社のソフトをとりあえず入れておこうというのか。そういったこまかい部分がむかつく。（千葉県　小手川広）

◇何しようと勝手だが、ただひとついいたいことがある。大阪でもやらんかい！（大阪府　藤岡賢一）

◇僕は『スプリガンmarkⅡ』をCESA大賞にしたいです。（愛知県　長谷川嘉寿）

◇入場整理もろくにできない所に権威を求めても仕方ない……とは言い過ぎだろうか。とりあえず『サクラ大戦』を友達にやらせてもらおう、と思います。（千葉県　栗原郷志）

◇CESAは営利主義のクソ団体。CESA大賞はどうとも思いません。自分が面白いと思えば、それが一番でしょう。（島根県　勇者王ヘッポコ）

◇大阪でゲームショウをやれ！　東京ばっかり、いい加減ウンザリだ！　CSGの方が良かった。毎年、年2回の展示会すごく楽しみにしてたのに。俺から楽しみを奪いやがって。大賞なんて関係ない。好きなソフトを楽しむだけだ。（大阪府　3点FX）

◇ゲームを広く一般人に「みせる」事に関してはスゴイ意気込みを感じますが、ゲーム文化を「まもる」事に関してはどうでしょう？　この点についてはどのような活動を行ってゆくのか、今後のCESAに期待です。（千葉県　のをす）

◇なにそれ？　ファミレス？（静岡県　悠良ゆら）

◇CESA大賞、中でも部門別賞は不明確な部分が多く、不満。誰が監督なのか明示しない監督賞、メインとサブの区別があいまいな両キャラクター賞（特に受賞作品が一番あいまいなのは致命的）、ユーザーに善し悪しが判断しにくいプログラミング賞など。全体にノミネート作品が異常に絞られているのも不満。すべてのソフトを対象にするか、せめて1つのジャンルに10本以上欲しい。（神奈川県　臼井文明）

◇エントリー作品が有名どころばっかだし、投票するのはマニアばっかだし、やってて無駄。どうせ今年の大賞は『FFⅦ』になるのは火を見るより明らかですしね。（千葉県　飛燕てんおお）

◇おめでとうセガ。やったぜセガ!!　ゲームショウ場内のブースでずらりとならんだトロフィー見たとき、めちゃうれしかったです。セガ派（っつーかサターン派）な私としては大満足でしたが、プレステユーザーは不満でしょうね。ふふふっ……。（長野県　高峰秋良）

◇日本カー・オブ・ザ・イヤーやカンヌ映画祭のグランプリぐらいに意味がない。何も知らない人に

「権威」を示すことは必要かもしれないが。個人的にはこういったものは好きではありません。（徳島県　冴月玄之丞）

◇ゲームの文化レベル向上の観点からして存在意義はあると思う。ただ、大賞の決め方には疑問。商品として成功しなかった作品にも陽があたるようになればいい。（東京都　ＧＬＯＲＹ）

◇トロフィーとかダサいね。やっぱチャンピオンベルトにして欲しい。純金製でスペースインベーダーとかが彫り込んである。これなら燃えるぜ！　さらに富士山にアメリカプレジデントのように顔を彫り込んでもらえる副賞つき。これだな。（愛知県　コリアンエロス）

◇レベルが日本アカデミー賞並み。森繁呼んでろ!!　って言いたい。（東京都　のる☆あど）

◇ゲーム雑誌や専門家はともかく、なんで一般が投票するのにあちらが決めた選択肢に従わなければならないんでしょうか？　そこが不満。（山形県　岡野未緒）

◇なんか胡散臭い。人の知らん間に決まっている。（愛媛県　遼来々）

◇ゲームを評価する際には人気だけではなく、作品性も問わなければダメだと思う。ユーザーからの投票だけでは組織票のおそれもあるし、業界内外の識者による選考と組み合わせるようなシステムにするべきでは？

◇ＣＥＳＡ大賞にしろソフトウェア大賞にしろ、ユーザーの意見と審査員の意見がどの程度の割合で採り入れられているのかがはっきりしないのが気になります。もっと審査方法を明確にして欲しい。（埼玉県　堀川篤司）

◇何ですかそれ？　……とゆうのが本音。よくゲーム雑誌を読むけど、存在を知らなかった。見ていても読み飛ばすくらいの程度のものだったかもしれない。（静岡県　日本平スタジアムへ行こう！）

◇『サクラ大戦』はいいね。金かかっているけど、チープさが漂うのが親しみがあってよい。（東京都　森川恭行）

◇どういう賞かよくわかりませんが、ゲームにも権威ある賞が一つくらいできればいいと思います。賞に権威ができるためには、批評が確立される必要があると思うので、「ゲーム批評」には期待しています。アカデミー賞や直木賞をとった作品でも、つまらないと感じる人はいるので、ＣＥＳＡ大賞をとったゲームを全ての人が面白いと納得することはないでしょう。問題は評価の方法の確立と透明性だと思います。（大阪府　村井良介）

◇大賞は、まあ妥当なところだと思います。他に適当なのもなかったし。（滋賀県　ＭＭＸ）

◇『サクラ大戦』が大賞を取った時点で、あれはもうダメだと思った。『バイオ　ハザード』もシナリオで賞取るようなゲームじゃないハズ。ありゃ、アクションゲームだって。（東京都　由宇妃こずみ）

◇投票方法に不満。田舎の方ではコンビニにすらＦＡＸはないんだぞ。（市内に少なくとも10軒あるけど、そのうちＦＡＸあるとこは０軒）。投票方法を見ると、『サクラ大戦』が大賞取っても当たり前。あとノミネート作品も少ないぞ。（群馬県　小林貴光）



北海道　ＪＥＧ



小野さんは2度死ぬ
～「街みか」を知らない良い子のために～

なんと創刊号から続けて連載されていた長寿連載「街みか」。小野さんは15号で力つき、担当者は一旦変更したが、16号で復活。20号でゲーム批評編集部を去るまで担当を続けている。つまり、小野さんがこよなく愛するジェームス・ボンドの顰みにならっていたのだ。

さらば愛しき小野さん

「街みか」と読者、熱き交流の履歴



**かつて、ゲーム批評には伝説のコーナーがあった。
アンケート集計の都度、最下位帝王として君臨。
妙な存在感を誇っていたそのコーナーの名を「街で見かけた」という。**

◇いい加減、街で見かけたシリーズをやめてもらいたい。もう見たくもない。
（愛知県　Ｋｏｊｉ）

とまで読者に書かれた「街で見かけた」。通称「街みか」の名物担当者、小野さん宛に寄せられた読者からの熱きエールに迫る！

◇「街で見かけた」はゲーム批評にとって、ＰＣ－98のｖｆ１－ｖｆ５のような存在ですか。何の機能もないのにただそこにありますか。（京都府　ＡＵＧＵレオ）

◇小野さんへ。『ＥＲ』見ました。可もなく不可もなくって感じです。『ドクタークイン』も見て下さい。（北海道　島村純）

◇本当に小野サンは死んだんですか？　もうあのわけのわからんノリが見られなくなるのは悲しい。アンデッドでもいいから動いてほしい。（大阪府　のまど）

◇小野ディアブロさん（34歳　独身）、ホントに死んじゃったのデスカ！？　ダメぇ～死なないで下さい～ってゆーか死・む・な！！小野さんの街みかオモシロイですよ！　ってマジで思います。（千葉県　のをす）

◇小野さんお帰りなさい！　ちなみに僕の信条は「来るものは拒まず、去る者は地獄の果てまで追いかける」です。ウフ♡
（岐阜県　峰嶺）

◇今回（17号）の小野サン、壊れててとっても良かったです。（福岡県　石橋希和子）

◇小野さんがあまりに辛そうなので、「街みか」は打ち切りにしてあげて下さい。かわいそうすぎて涙を誘います。……まあ、単に同情をしてもらうための作戦かもしれないけど。（山口県　Ｉ’ｓ）

◇小野さんはどこへ？　小野さん、ロッテの応援歌をいっしょに歌おうと言われましたが、実は僕、ロッテよりレッズの方が好きなんです。つまり、野球よりサッカーの方が好きなんです。ゴメンナサイ。
（愛知県　パブリック・プレッシャー）

◇毎号の予告を見ては、小野さんはこの特集ではどんな街みかをやるんだろうと想像するのが楽しみでした。ありがとう小野さん、Ｋさようなら小野さん。おつかれさまでした。
（北海道　山本晃誠）

ここで、フランスに旅だって以来消息不明の小野さんから届いた近況を紹介する。

というわけで久々に復活の小野読者あっての本ですから２（38歳、独身、あと２年で嗚呼40歳）さんです。さて今回編集部から近況を書いてくれと言うことでしたが、昨年仏Ｗ杯を観戦した後、帰国するつもりが間違ってスペインで足止めを食ってしまい（本誌22号参照）、そのままユーラシア大陸をゴロゴロと寝返りを打ちながら放浪を続けているというのが正直なところです。ゴロゴロ東進を続けて、ようやく北朝鮮までやって参りました。そのまま北緯38度線を越える手段で頭を悩ませる毎日です。運が良ければ２、３ヶ月後に日本に帰れるのではないでしょうか。あ、でも東シナ海をどうやって越えようかしら。まあ何とかなるでしょと今日も転がり続ける小野さんでした。ごろごろ。

とのことだ。是非平和裡に日本に戻ってきてもらいたいものだ。

Farewell, dear Mr.ONO

Vol. 16 ギャルゲー、賛否両論!?

隔月刊ゲーム批評16号●1997年9月1日発行



Cover Illustration by Renji Murata

MAIN ARTICLES 主な記事

第1特集は「ギャルゲー、賛否両論!?」。PCエンジン版『ときめきメモリアル』の発売以降、大ブームを巻き起こし、市場の中でひとつの地位を確立した「ギャルゲー」。しかしジャンル柄「安易」「マニアック」と批判されることも決して少なくない。『サクラ大戦』や『トゥルー・ラブストーリー』などのゲームメーカーに意見を聞くとともに、某ギャルゲー制作プロデューサーへのインタビューや、20タイトルに及ぶ作品紹介・批評を掲載。「ギャルゲー」の存在意義はどこにあるのかを探った。

第2特集は「ゲーム制作者たちの現場」。今やゲームも分業制のもとに作られる時代。色のない没個性的なゲームも目立つようになった。そんな中でも会社のカラー、クリエイターのカラーをしっかり打ち出しているメーカーはやはり魅力的に見える。カプコンやアイディアファクトリー、そして今はなきギブロなど、注目個性派メーカーの制作現場に迫った。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

ファイナルファンタジータクティクス
アランドラ
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～
エースコンバット2
ファンタステップ
スパイダー
ケイン・ザ・バンパイア
スターフォックス64
信長秘録～下天の夢～
スターウォーズ 帝国の影
時空戦士テュロック
ソルディバイド

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('97年8月～9月)

8月7日	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～(N64)
8月20日	プレイステーションの生産出荷台数が全世界で2,000万台を突破。
8月23日	ゴールデンアイ(N64)
8月25日	カプコン岡本吉起氏「フラグシップ」設立。
8月29日	スーパーロボット大戦F(SS)
9月4日	コンピュータソフトウェア倫理機構から『VIPER』シリーズのサイレンスが脱会。
	シルエットミラージュ(SS)
9月11日	ブレス オブ ファイア(PS)
	東京ビッグサイトにて「第35回アミューズメントショー」開催。
9月18日～21日	
	フロントミッション セカンド(PS)
	ファイティング武術(AC)
9月25日	Gダライアス(AC)

16号読者アンケートから・その1

ゲーム業界、ここが「ダッセーよな!!」

最先端のハイテク産業と、なりふり構わぬ泥臭い商魂が同居するゲーム業界。あなたは、この業界、どこがカッコ悪いと思いますか?

◇いつまでも残っている限定版。
（東京都　桑原利行）

◇チャレンジャー魂、開拓者精神といったものがあまり見られなくなったこと。もっと「遊びをクリエイト」（©ナムコ）してほしいのだが。（東京都　御心ボンバー）

◇内容ではなく外見だけを強調して広告を作ること。スキルス性胃ガンのように中身の悪さに気づきにくい。（山形県　DUSUTO）

◇何でもかんでもポリゴンを使えばいいと思っているのが最悪。ポリゴンを使う理由がわからないソフトが非常に多い。
（熊本県　中村征太郎）

◇斬新すぎるゲームを作り、売れなくても「俺は正しい」と気取っていること。（愛知県　日高彰）

◇ない！　今のゲームはCGや動きも凝っていて、かなりスゴイ。よって、かっこわるいとこナシ。
（滋賀県　加藤拓生）

◇「ゲームを万人に」といった話をよく聞くが、そんなことしなくていい。昔インベーダーが喫茶店に置かれたのは、雰囲気を壊さなかったからだ。今のゲームはすべてが豪華であるため日常にとけこめない。TVゲームは基本的に悪徳のおもちゃでよい。
（茨城県　奇怪な機会）

◇今、セガが守りに入っているように見えて、かっこ悪い。いい人ぶるなよ、本性みせろ。
（東京都　タ・イ・ト）

◇マスコミのインタビューで馴れていないせいか、自嘲気味に話したり、謙遜しすぎたりするところ。
（北海道　マイクロリンゴDX）

◇僕らがパッドを持っている姿。あれってハタから見ると、妙に閉鎖的でイヤな感じ。CMなんかでは使用しないでほしい一面だ。
（大阪府　藤岡賢一）

◇「いいグラフィック」の意味をみんなとり違えているような気がするっス。『ドラクエ』の絵をしょぼいと言うのは、『クレヨンしんちゃん』を「ヘタな絵」と言うのと同じくらい風情のない意見だと思います。私は密かに今のリアル絵志向の風潮はマンガ界における劇画ブームと似たようなもんであって欲しいと思っています。いつかマンガのように個性豊かな絵が氾濫するようになるといいなあ。
（大阪市　豆生田賢治郎）

◇ゲームを選ぶときに、声優誰を使ってるかなんて私には何の関係もないんですよ。キャラデザインを誰がやったかも関係ないんですよ。そういう他者の知名度をクオリティのひとつに数えないでゲームを作って欲しいですね。
（北海道　うすい）

◇コナミが「ときメモ・ブルマ」を販売したこと。
（埼玉県　M.O）

◇他機種を馬鹿にするユーザー。

（東京都　うずまき）

◇スクウェアはかっこわるい。キャラとかビジュアルだけで気をひこうとしてる。それにひかれる人達もかっこわるい。もう大っ嫌いッッ。キー！（長野県　どくまり）

◇自分自身をかっこ悪いと思って、他の分野（テクノとか）との結びつきを強調すること。『ダビスタ』のように本物の競馬を食ってしまうくらいの気でやるべき。（長野県　イッチー）

◇「Cool、Cool」と言いながら気取ってポーズを決めてるうちに、プレステに女の子を横取りされちゃったセガ。（埼玉県　MAC）

◇坂口のヒゲ。（東京都　UG）

◇芸術家気取りのクリエイター。ゲーム制作者は芸術家であるより、腕の良い職人でいて欲しい。（兵庫県　真嶋勲）

◇ソニックジャムが初回五万本しか売れなかったこと。どうした元メガドライバーたちよ！　かっこわるいゾ！　渋谷のサクラヤで女の子がPS本体と『ぷよ通』を持ってレジにならんでいるのを見てガッカリしている自分、かっこ悪い。やはりサターンと『ぷよSUN』ではダメなのか？（東京都　あ……）

◇某S社の社員引き抜きに対して、色々言うけれど条件が良い所へ行くのはクリエイターの権利だと思う。引き抜かれた会社の「負け犬の遠吠え」的論理はださすぎだぜ。（長野県　舞駆）

◇500万台とか700万台とかのシェア争い。（愛媛県　8本足）

◇クリエイター達の顔写真。声優、小説家、まんが家、歌手などと同様、見る必要のないものを見てしまったがために辛い思いをせねばならない。（長野県　小池勇規）

◇今あるパイの中だけで商売をして、よしとしている。（茨城県　ユークリッド）

◇ゲームを知らない人を受けつけない器の狭さ。（大阪府　マサヤ）

◇タイトルの後ろについてる「2」とか「3」とかの数字。往生際が悪い。芥川龍之介が『羅生門2』を書いたか？　ゴッホが『ひまわり2』を描いたか？　ゲームを作品としてとらえるなら、一本にすべてを投入して納得のいくまで作りこんでほしい。（岡山県　小崎清貴）

◇目くじら立てるほどのことでもないんですが、パクリキャラが平然と自我を主張できるヘンテコな世界ではあると思いますね。みんなベガの元ネタが『帝都物語』の加藤ってこと忘れとるだろ（笑）。（東京都　BIT）

◇ゲーム売り場で、友達同士、という訳でもなさそうな20才前後の男性3人、「いや、僕に言わせればこの作品は全然なってませんよ」「あ～それは違うんだなぁ。あなたわかってませんよ」とかなんとか、互いに意見交換だか批評だかオタク自慢だか知らないが、どいて！　そのなってないやつ買いにきたのよ!!、と思う。（神奈川県　うののさらら）



岡山県　虹川章

格闘ゲームについてどう思う？

アーケードにおける花形、対戦格闘ゲーム。その人気にはいまだに根強いものがありますが、遊び込むにはそれなりの求道精神も必要、その敷居は決して低くはありません。ユーザー達はどう見てる？

◇負けても楽しめるホンワカしたものがほしい。

（奈良県　アサマトオル）

◇新陳代謝が早すぎる。せっかく新作を覚え、上級者とも対等に戦えるようになった所で、また新作がリリースされていく。（東京都　ＢＳＲ）

◇殴り合い等は好きではないが、単純明快なボタン操作に、ついハマってしまう。（埼玉県　南砂町）

◇続編→難易度ＵＰ→同じようなキャラ→人気出る→続編→難易度ＵＰ……のループにハマッたまんま、マニアの世界へ行ってしまった。（高知県　吉本朗）

◇キャラクターのゲームシステム上での個性が乏しい感がある。（徳島県　冴月玄之丞）

◇ジャンル的には好き！　これのおかげで「他人」というものを良く知ることができた。ヤな奴、カッコイイ奴、ツマンナイ奴……。（埼玉県　湯本淑史）

◇続編が出るにつれ、複雑化してゆくシステムを到底使いこなせる気がしないので、シリーズものはやる気が起きない。（青森県　ザズー）

◇僕は格闘ゲームをやらない人です。でも他人がかっこよく操作しているのを見るのは好きなのです。（愛知県　なる夫）

◇なぜ意味なく3Dになっていくのか。3Dのクソ格闘ゲームはもういらない。（大阪府　燕陣内）

◇相手が人である所がいい。本当にいい格闘ゲームは、キャラもシステムも相手と対戦するための媒体にすぎないような作品だと思う。『ストII』最高。（神奈川県　ユーゴの星）

◇良いタイトルが多い中、キャラだけで売るようなものが多くなってきているような……。関係ないけど、昔の『ストI』みたいに油圧式ボタンとかの出ないかなぁ、バコバコ叩くやつ。（山形県　ＧＡＯ）

◇老舗のメーカー以外には、ちゃんとしたものは作れないと思う。それだけ完成されたジャンル。同様に遊ぶ方も、初心者にはもうついていけない。（東京都　ＵＧ）

◇ひとつのコミュニケーションの在り方として面白いと思います。難しいので私は参加できませんが。（東京都　Ｆ）

◇クトゥルー神話の要素をとりいれたやつとかやりたい。（愛知県　完全自殺マニュアル）

◇格闘映画、たとえばブルース・リーやジャッキー・チェンのカンフー物。なにが面白いのかと言えば、ラストの敵ボスとの1対1の勝負じゃないですか。見ている方まで息をするのがはばかられるよ

◇基本技のかけひきが楽しかった頃がなつかしい。

（京都府　大嶋宏和）

◇勝てん。

(宮崎県　寺岡正貴)

うなにらみ合い。そして一瞬のスキをついての攻撃、反撃……あの緊張感です。私がそれを感じたのはアーケードではサムスピが最後でした。

(岡山県　小崎清貴)

◇私は格ゲー苦手だからまだやらないけど、たまにゲーセンに行くと人だかりとかできてて、二人の男の子が対戦してたりして、かなり白熱してる。知らない人なのについ応援しちゃったりする。もしかして格ゲーって、男の子の新しいステータスなのかな?と思う今日この頃です。

(青森県　はさみありき)

◇私は戦いより平和を愛する。

(千葉県　相川万里)

◇非現実なものが生き生き動いてくれるのってやっぱり快感です。

(大阪市　豆生田賢治郎)

◇『ストリートファイターII』、めちゃくちゃ燃えました。指紋がなくなるくらい……。でも、それ以降まったくやる気が起こりません。おいてかれちゃった~って気がします。ヘビーすぎる、から?

(長野県　どくまり)

◇心のタイトルは『ケルナグール』。

(兵庫県　GIR)

◇今は格闘ゲームを作ること自体が冒険。つまらぬ格ゲーは3日で誰もやらなくなる。

(群馬県　化学者)

◇もっと男性的で熱い格闘ゲームがでてくればいいなと思います。美男・美女系はどうも……好きじゃないです。

(大阪府　エス)

◇『モータルコンバット』を極めて、外人と対戦したいなぁ。日本の格ゲーはもう、マニアのためのものになってしまっていて私にはついていけない。

(愛知県　四谷一獲)

◇皆、打撃系にたよりすぎ。グラウンド、返し技系が欲しい。

(山形県　富樫多佳志)

◇むずかしくてトロい私にはできないです。そんな私でもある程度できる『バーチャ3』は好きカナ。カプコンのキャラはかわいいと思います。

(大阪府　サラダの国のトマト姫)

◇パンチを受けるにしても受け止めたり、受け流したり、受け止めて間接を極めたりしたい。

(神奈川県　浩)

◇やはり格闘ゲームはキャラクターが命、かっこいい技も斬新なシステムも、キャラクターがいなければ表現できないわけだし。人気シリーズはどれもキャラクターが個性豊かで魅力的に作られている作品だと思う。

(群馬県　Y-CAT)

◇生まれて初めてゲーセンで格ゲーやったら何か知らないが乱入した形になってて大パンチと小パンチの区別すらつかないまま壁際に追い込まれタコ殴りにされた私って、何なんでしょう。

(東京都　AUGUレオ)

◇浮かしてナンボのポリゴン格闘ゲームにはゲンナリ。バレーボールのようにハジかれて、体力五割もってかられるのは納得できん。

(東京都　C.K.R)



広島県　大塚恵子

読者からのみぞおちヘトウ・キック

業界に鋭いつっこみを入れ続ける『ゲーム批評』。しかし読者から鋭いつっこみを喰らったり、無碍に罵られたりすることもしばしばです……（まあ、ここで紹介するものはまだ優しい方なんですが）。

◇『ゲーム批評』って、恐れを知らないというか、物事をはっきり言うというか、あの〜、その〜、うーん……まあ、なんだ、あー、コホン、つまり、読んでいて不快になる記事が多々ある。今まで立ち読みですませていたのですが、今回は気まぐれで買いました。昔からそうなんですが、僕が買う雑誌は次々と休刊しまーす（『ウータン』、『パワーゲーマー』他）。ので、気をつけてくださーい。（埼玉県　猫的ゲーマー）

◇紙のニオイ気になる。（富山県　尾野靖幸）



◇タイトルがダサイ！　もっとアミュージングなものを考えてみました。『ム評』。『GAME-E』。『毒マガジン』。どうよ？（千葉県　のをす）

◇学校で読んでいると白い目で見られる。どうにかしろ。（滋賀県　ノイズ）

◇第8号までの編集方針で「私たちは努力していくつもりです」だったのが、第9号から「努力しています」になっています。それまではイマイチだったんスか？（千葉県　荻野寛）

◇たかい。この本1冊でスーファミのクソゲー1本買える。でも800円の価値はあるかもしれん。でもたかい。（愛媛県　ぷよぷよぷよぷよぷよぷよ）

◇はじめて『ゲーム批評』を読んだとき、多くの人のエゴとジレンマとネガとポジと夢と理想と現実とで吐き気がした。（岐阜県　若原光彦）

◇前々からヘンな雑誌だなぁ、誰が読むねんこんなの、と思っていた。自分が今この本を手にしていることが不思議だ。（東京都　掘充考）

◇むかつく。はいかんになれー。（大阪府　三野克佳）

◇「街みか」の小野サン。社会にあんなみじめな姿を晒して、ご両親に申し訳ないと思わないのか。（青森県　阿呆ガドロ）

◇この前、大学で読んでいたら、友人に「なんだ、こんな本読んでるのか」とミソクソにバカにされました。女子大生が読む本じゃないんでしょうね。きっと。（東京都　山口明日香）

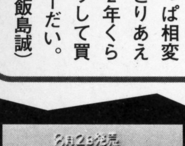
◇読んだらつまんない本だったので放っておいた。2年後、本屋に入ったらまだ存在してるのに驚き、つい買ってしまった。やっぱ相変わらずつまんねぇや……とりあえず日本ってば平和。また2年くらい経ってあったらビックリして買うかも知れん。テレカちょーだい。（埼玉県　飯島誠）

CM見たよ！

'97年7月27日から8月8日にかけて、『ゲーム批評』のTVCMが放送されました。皆さん驚かれたようですね。ちなみに、うーちゃんの声をあてたのはあのTARAKOさんでした。

◇CM見ました。なんだか、友人がTVに出たのを見つけたような、ちょっぴり嬉しい気分です。ビデオにとっとけば良かったかな……。（東京都　右馬埜由美子）

◇チープっすね、CM。あまりにもチープ過ぎて深夜にもかかわらず友人にTELしました。でも、そのチープさが幸いしてインパクトは抜群です。期間限定CMのようですが、今後も本誌発売に合わせて違うバージョンのCMも放映して欲しいです………無理っすね。（神奈川県　036）


一風呂浴びながら、「今のゲームってさ、面白いのかねー。ちょっとマジメに考えたいんだよねー」とつぶやくうーちゃん。その後、お風呂ごと滑っていってしまいます……。

Vol.17 格闘ゲーム、飽きねえか？

隔月刊ゲーム批評17号●1997年11月1日発行



Cover Illustration by Ryuichiro Kutsuzawa

MAIN ARTICLES 主な記事

見知らぬ人間との対戦というスリリングなシステムを打ち出して、一世を風靡した格闘ゲーム。しかし、その人気の陰では、ゲーム内容の急速な進化に伴うユーザー離れを危惧する声も囁かれるようになった。第1特集では『ストII』を生み出したカプコン船水氏を始めとする、名作格闘ゲームの開発に携わった方々へのインタビューや、『バーチャファイター』『K．O．F』など人気シリーズに対する編集部独自の考察を行なった。「格闘ゲーム、飽きねえか？」という挑発的なタイトルを銘打ちながらも格闘ゲームの持つ魅力と可能性に迫った特集。

第2特集は、「CESAって何だ？」。ソフトメーカー間の交流とゲーム産業の発展を目的に設立された業界団体CESA。ゲーム業界を見る上で、今やその存在は決して無視できないものとなっている。CESAの実像に迫ると同時に、その在り方を問うた。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

サガ フロンティア
攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL
アーマード・コア
みんなのGOLF
グラディウス外伝
モンスターファーム
ロッククライミング「未踏峰への挑戦」
QUEST FOR FAME
mr. BONES
黒の断章
リアルサウンド～風のリグレット～
VIRUS
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
ゴールデンアイ
ダンジョンキーパー

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト

('97年10月～11月)

10月4日	横井軍平氏が交通事故で急死。
10月6日～7日	『東京ゲームショウ'97秋』開催。
10月9日	ムーンライトシンドローム(PS)
10月16日	MOON(PS)
10月23日	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～(PS)
10月30日	カルドセプト(SS)
11月13日	デビルサマナー　ソウルハッカーズ(SS)
11月20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2(SS)
	PSの新型アナログコントローラー「デュアルショック」発売。
11月27日	七ツ風の島物語(SS)
11月28日	ファミスタ64(N64)
	私立ジャスティス学園(AC)



カッコいい、及びカッコわるいと思うクリエイター

以前に較べると、かなり地位や知名度があがってきたゲームクリエイターという職業。作品であるゲームだけでなく、その仕事ぶりやイキザマもユーザーたちは見ています。

◇『電車でGO！』を出しちゃった人たちはかっこいい。
（広島県　中田智志）

◇セガの中裕司とゲームアーツの宮路武。ふたりとも作品を売って金をもらっているプロとして、当たり前の仕事をした上で、更に僕らを驚かせてくれるから。
（静岡県　ボビア）

◇ネットゲームで対戦した外人が、フツーに「宮本茂」の名を知っていたときは興奮した。
（東京都　好き好きスーサイド）

◇中村光一さん……お顔が……お顔も作るゲームもすべてにおいてファン……
（大阪府　副島圭子）

◇今でもディスクの書き換えをしている任天堂がかっこいい。かっこ悪いのは、「覆面座談会」とかやってる全ての連中。
（静岡県　みや）

◇『ポリスノーツ』等、映画を手本としながらも、映画にとらわれない作品を作る小島秀夫氏。
（岐阜県　多田新一郎）

◇タイトー、ライジング、セイブ開発、彩京、童、CAVE、その他2DSTGを創っているメーカーの皆様に痺れる。「2DSTGは廃れた」などと言われる中で、長きに巻かれぬ、その姿勢がいい。
（埼玉県　ONKEL）

◇LOVE・de・LICの皆様が素敵。ポリシーのあるゲーム作りをしているような感じがしますね。
（宮城県　洸岡紗希）

◇セガ広報・竹崎氏がかっこいい。雑誌とかでヘコヘコ迎合しないで、それでいて協力を惜しまない態度。
（滋賀県　よろずや）

◇カプコンの岡本さん。話がおもしろいし、さっぱりした感じでイメージがよく、好感がもてる。
（山梨県　少年ア～ンベツ）

◇『真・女神転生』シリーズの岡田耕治さんと金子一馬さん。シリーズを進化させてゆく様がかっこよすぎる。
（千葉県　杉山敬之）

◇インタビュー記事で「大変だった」「苦労した」を連発するクリエイターはかっこ悪いと思います。
（神奈川県　高橋則晃）

◇『クーロンズゲート』と、シナリオライターの木村央志さん。ゲームCDの中に確固たるひとつの世界を作り上げた。ご本人もかっこよい（死）。
（神奈川県　さいとーしなこ）

◇T＆Eの内藤時浩。『ハイドライド』は当時、すべてのゲームに対するアンチテーゼだった。
（京都府　沢田信二）

◇横井軍平さんのゲームに対する姿勢は他の誰よりも真剣で、インタビューからも優しさが伝わってきた。
（埼玉県　小鮒芳行）

◇最近まで『イース』のストーリ

◇佐藤雅彦氏の理学系ヒューマニズムが素敵。
（東京都　クイズマスター）

ーを作ったことを公表しないでいた、クインテットの宮崎好友氏がかっこいい。（東京都　あづまのかいじ）

◇坂口博信。スタンス、ロひげがセクシー。

（三重県　ヤスヒモ）

◇かっこいい人：PILの田所社長。全身ロック！　かっこ悪い人：あかほりさとる。（東京都　森川恭行）

◇作品の外であまりに語りすぎるクリエイターはかっこ悪い。ビッグマウスはモテるけどね。（茨木県　ジョー・マー）

◇バリバリの技術屋でありながらゲームソフトとは何たるかを完璧に理解している任天堂製造本部開発第3部長、竹田玄洋氏はかっこいいと思います。（愛知県　日高彰）

◇かっこいいのは文句なしに飯野賢治氏でしょう。若いのに見事までのカリスマ性。かっこ悪いのは、彼を悪く言う（嫉妬してる？）連中でしょう。（岡山県　テムジン父）

◇飯野賢治かっこ悪い。「PSの流通変化について誰も感謝してくれない」とか言うところ。それはソニーの企業努力のおかげだ。（埼玉県　悠也郎）

◇田尻智氏イカす。知識は深いし、ユーザーには見えにくい制作の話もわかりやすく話してくれる。（大阪府　みかえら）

◇かっこいいのは松浦雅也さんと糸井重里さん。キュートなセンスと初心者でもイケるゲーム性。かっこ悪いのは坂口博信さん。映画に対するコンプレックスや古いセンス。（静岡県　k@zu）

◇シド＝メイヤーがかっこいい。『パイレーツ』。『シヴィライゼーション』。『コロナイゼーション』etc……。どうやってゲームにするのか？　という素材をゲーム化する、その力量はすごい。（北海道　山地岳）

◇飯田和敏氏の脱力感あふれる生き様がかっこいい。（埼玉県　稲垣健）

◇かっこいいと思うのは、アイディアファクトリー。桑名氏と会社のポリシーが作品に感じられる。商売気のなさも良い。かっこ悪いのは、スクウェアの歯車になったクリエイターの方々。結局お金ですか？（埼玉県　ヒロコ）

◇コア・デザインの方々はよき職人だと思う。『トゥームレイダース』の制作に8年もかけたところに、基本をしっかり作ってから改良を加えていく、というイギリスの職人気質が感じられた。（千葉県　N岡）

◇『サンダーフォース』シリーズの新井直介。「ユーザーもスタッフも納得できるものができるまで出さない」というコメントに胸キュン。（神奈川県　鴨葱鍋子）

◇ゲームのクリエイターは裏方に徹するのがかっこいいのかも。（大阪府　D．S）



岡山県　久石薫

17号読者アンケートから・その2

この業界に期待することはなんですか？

楽しい遊びを作りだす一方で、いろいろ生臭い話や剣呑な話も聞こえてくるゲーム業界。それを支えているユーザーたちは、今、この業界にどんなことを期待しているのだろうか？

話題性だけのゲームはもういい。
（大阪府　みかえら）

◇まだまだ広大な未開拓の原野が広がっているのに、冒険心がないのか、売れるもんだけ作っている。もっと実験しなきゃダメだ。開発すれ。クソゲーは嫌だし恐いから、続編に甘んじるのはユーザーも同じ。でも頑張って新しい事やってほしい。
（東京都　きぶのきざまや）

◇商売も大切だろうけど、いつまでも遊べるゲームを作りつづけてほしい。
（東京都　ＢＳＲ）

◇スピッツが主題歌を歌ってサマになるような恋愛系ゲームがでたらなぁ、と思うんですが。
（埼玉県　天神）

◇なんだかもう最近のゲームはついていけない。どれもこれも似たようなのばっかり。目まいのするような3D。難しい操作。だらだらしたストーリー。どっかで見たキャラクターやシステム……容量の制約がないということは、ゲームが堕落した一因であると思う。もう何も期待してません。
（北海道　６０６６）

◇もっと一般にゲームというものを広めていかないと将来ヤバくない？　各メーカーが少ないパイを取りあってる場合じゃないハズ。私はハード統一を望む。
（静岡県　四暗単騎士）

◇一般向けのものには駄作が多い。昔のようにもっとマニアックに。
（静岡県　ボビア）

◇期待というより心配のほうが上なんですが。今後どうなっていくんでしょう。
（愛知県　桂花）

◇変に期待すると肩透かしをくらいそう。でも何が飛び出すかわからないので、ゲーム業界は面白い。
（大阪府　藤岡賢一）

◇別に新システムてんこ盛りでなくていいから、ゲームをやれば、そのメーカーの意図がわかるようなモノを作って欲しい。
（大阪府　プチリィウ）

◇業界がゲームはカウンターカルチャーだというぐらいの意識を持ち、メーカーが多少の毒の入った作品も作り続けてくれること。ゲームで道徳を学ぶのではなくて、ゲームの真似をした時痛い目を見て道徳を学ぶぐらいでも青少年は健全に育つと思うから。お茶の間じゃできないゲームってきっと大切なものでしょう。
（埼玉県　銀色のサカナ）

◇期待というより希望。ハードの後継機が出るのはいいのですが、前のハードのソフトも遊べるようにならないのでしょうか？
（熊本県　セツヲ）

◇ＰＳやＳＳで幼児向けゲームが

◇とにかくNETゲームを作ってほしい。
（千葉県　ＴＥＭ）

◇ポリゴンにおけるバストモーフィングの義務化。（静岡県　岡本晋）

ないような気がする。幼児でも遊べるゲームと幼児が遊ぶゲームは違うと思うんだけど、その辺のところ、よろしくお願いしたい。（埼玉県　武田誠子）

◇全体的にソフトの値段が高すぎる！　この歳になっても購入には慎重になるからなぁ。低価格化を望みます。（京都府　ミティアⅢ）

◇技術力、ストーリー、パッケージ……なにに対してでもかまわないけど、「感動」したい!!（大阪府　8本足）

◇ネットワークの普及によって、現在の日本の、ひとりで黙々とやるものが主流という構造が激変するのでは、と期待している。（神奈川県　ユーゴの星）

◇中古の利益がクリエイターにも行くようにすべき。見返りがないから、とゲームを作るのをやめられてしまったら、結局損をするのはユーザー。（佐賀県　川原克彦）

◇皆もう「子供の夢が」「子供の為に」なんて言うのやめましょうよ。もうゲームに大人も子供もない。自分から視野と間口を狭めるのはやめにして欲しい。（大阪府　伊集院健子）

◇ゲームに初めてさわった時の感動を忘れてほしくない。ゲームを世に送り出すことにもっと純粋であって欲しい。（広島県　舌切り雀）

◇しゃべる、アニメシーンが入る、というのは控えてほしい。声や動画が提示されることでイメージが制限されてしまう。（滋賀県　SIVA）

◇18禁ゲーセンの実現。（石川県　マサカツ）

◇いつも新作に期待しすぎて、やってみてがっかりなソフトが多いので、期待はしないようにしています。でも、ゲーム業界は不滅でいてほしいです。（京都府　なな子）

◇「なんだこりゃ」と言いたくなるような（よい意味で）ゲームが出てほしい。最近「これは！」というソフトが少ない。（東京都　渡瀬恭孝）

◇特に期待はしてない。今の音楽業界と同じで、一部の決まったゲームしか売れなくなってる。その売れてる「一部」ってのが必ずしも良いゲームとは限らない、というのも音楽業界と一緒だね。（埼玉県　門脇広海）

◇異業種から来た人の才能をうまく活かしてほしい。ゲーム育ちの人がゲームの文脈から脱皮できない限り、ギョーカイの未来は暗いと思う。（東京都　くぢらだに）

◇ギャンブル以外のエンターテイメントに勝てるぐらい成長してほしいと思う。今それに最も真剣に取り組んでいるのはソニーだと思う。（埼玉県　前川セガバンダイ）

◇アニメの『エヴァ』みたいに、他業種まで活気づくぐらいの作品って現れないのかなぁ。単なるメディアミックスではなく。『ポケモン』にはかなり期待してます。（宮城県　くらむじぃ）



千葉県　ぷるの介

マガジンラック拝見!

読者の皆さんから送っていただいているアンケートはがき。いちばん最初にある質問は「よく読む雑誌はなんですか?」なのですが、何故こんなことを訊くのか、おわかりになります? それは「本棚はその持ち主を表す」てなことが言われるように、これを見れば、皆さん一人一人の趣味趣向が大体つかめてしまえるからなんですねぇ。それではちょっとだけつかんでみてしまいましょうか。ヒヒ。

◇**「ガロ」「GON!」「危ない1号」「週刊ゴング」**
(長野県　ていたらく)

◇**「噂の真相」「TVBros」**
(北海道　佐藤圭介)

うーむ、なるほど。なんか妙に納得してしまった。やはりウチにもこの辺と通じるところがあるんでしょうか。

◇**「ZIP」「SAPIO」「GENT」**
(静岡県　岡本晋)

横文字でまとめてますが、最後のはさりげなく洋物ポルノだ。

◇**「Cutie」と「電撃王」**
(青森県　はさみありき)

おっと、これはゲーム好きのオシャレっ子ですね。ピュゥイ!

◇**「NHKスペイン語講座」**
(東京都　北川広美)

え、えと……グラッツェ?

◇**「マイコンBASICマガジン」「東海釣りガイド」**
(愛知県　四谷一獲)

釣りとベーマガ! 渋い!

◇**「ホワイトドワーフ」「女性セブン」**(愛知県　完全自殺マニュアル)

ホワイトドワーフ? 「白い小人」? 聞いたことのない雑誌名ですが、なんかこの人ヤバい雰囲気が感じられるような……大丈夫?

でも、こうして見てきてふと思ったんですが、やはり皆さん、これら他誌さんの所にアンケートを出すとき、「よく読む雑誌」の欄に『ゲーム批評』って書いてくださってるわけなんですかねぇ?

◆さようなら、横井さん◆

平成9年10月4日、「テレビゲームの父」横井軍平氏が不幸な事故により急死されました。その死を痛む声は、編集部にも多く寄せられました。

◆『くねっくねっちょ』をやりながら、「もうこの次はないのだな」と思うと涙がでてくる。
(倉敷市　うどん)

◆横井軍平さんが亡くなっちゃったよー!! なんかすごいショックでした。ささやかに特集でも組んでいただきたいなぁ……。
(東京都　くぢらだに)

◆なにも出張先で、しかも事故で逝かなくても。
(石川県　米澤)

◆以前、京都の大学にテストを受けに行った帰りに「コト」を見つけた。とてもうれしくて、横井さんが出てこないか、しばらく前でうろついてみたが、やっぱり駄目でした。いつか会ってお話してみたいと思っていたのに、とても残念です。
(兵庫県　林田弘平)

◆50歳を過ぎても、なお物が作れるというのはほんとうにうらやましく思った。ゲーム業界の方々には、他の企業ではなくユーザーと戦うクリエイターであって欲しい。あるゲーム好きの望みです。
(北海道　ダメ人間協会広報係)

◆死んでしまうなんて。いったいどうしてどういう事故だったのだろう。
(神奈川県　永井勝也)

◆横井さんがいなかったらゲームウォッチもゲームボーイもなかった、『マリオ』も『ポケモン』も生まれなかったかも知れないと思うと、一人の偉人をゲーム界は失ってしまったんだなぁ、と心から悲しくなりました。
(東京都　みきぷー)

なお、『ゲーム批評』は第18号にて横井軍平氏の追悼特集を行ないました。故人のご冥福を、慎んでお祈りいたします。

Vol. 18 ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

隔月刊ゲーム批評18号●1998年1月1日発行



Cover Illustration by Imai Toons

MAIN ARTICLES 主な記事

儲け主義に走るメーカー、談合や足のひっぱりあいを続ける団体、前近代的で不透明な流通……。最先端のメディアを扱いながらも、まだまだ泥臭さの残るゲーム業界。第一特集では「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」と題し、「カッコよさ／カッコわるさ」という一見直感的でありながら一気に本質を見通し得る価値基準を持って、業界の内情と本来の在り方を見つめた。

続く第二特集は「大型筐体の今を見る！」。街のゲームセンターで人気の「プリクラ」や『電車でGO！』。一般層からの支持を得るこれらの大型筐体に、最近はマニア向けに偏りがちなゲームが昔から持っていた「楽しくてリアルなウソ」の魅力を探った。

第三特集は'97年の総括として、編集部による「'97ザ・ベストゲーム」を。

また、急死された横井軍平氏の追悼特集も組まれた。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

バイオハザード ディレクターズカット
フロントミッション セカンド
MOON
ムーンライトシンドローム
ブレス オブ ファイアII
ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～
リンダキューブ アゲイン
風のノータム
情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～
DESIRE
シルエットミラージュ
全日本プロレス FEATURING VIRTUA
御意見無用
ファイティング武術
Gダライアス
爆ボンバーマン

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('97年12月～'98年1月)

12月11日	エイブ・ア・ゴーゴー
12月16日	テレビ東京系列『ポケットモンスター』を見ていた子供たちが癇や眩暈を起こし、問題となる。
12月18日	グランディア(SS)
	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～
	第1回ゲーム批評ライブ、ロフト・プラスワンにて開催。
12月23日	グランツーリスモ(PS)／チョコボの不思議なダンジョン(PS)
12月25日	CSKがアスキーへの資本参入を発表。
1月20日	SCEが公正取引委員会から排除勧告を受ける。
1月22日	トゥーム・レイダー2(PS)／街(SS)／センチメンタル・グラフティ(SS)
1月23日	『ポケモン』ビデオ、改訂版で貸し出し再開。
1月28日	アゼル～パンツァードラグーンRPG～
	任天堂、京セラとBSデジタル放送事業で提携。
1月29日	バイオ ハザード2(PS)／バーチャストライカー2(AC)
	COOL BOADERS～ARCADE JAM～(AC)

18号読者アンケートから

あのゲームをいま一度！

日々発売されるゲームソフトたち。『ゲーム批評』もすべてのゲームをフォローできるわけではありません。また、今では埋もれてしまった過去の名作なども沢山あります。とりあげてほしいソフト、再評価してほしいソフトなどを募集しました。

◇イーハトーヴ物語。泣ける＆シヴィ。
（東京都　ランドウユキミ）

◇チャタンヤラクーシャンク。今の色物格闘ゲームとは、対照的な渋過ぎるこの格闘ゲームは、今でも私にとって1番インパクトの強いビデオゲームなのでぜひ取り上げてほしい。（広島県　薄井健吾）

◇ポポロクロイス物語。11号における春生文さんの批評の中で、ど——しても意味がわからない箇所があるから（バカですみませんですが）。終盤の展開が納得できないと仰るのだけれども指摘の文が抽象的すぎて（「惜しいラスト。名作への道には険しい」の見出しの後）。「母を救い出すことを目的とし、辛い旅を乗り越えて来たピエトロ王子の帰り着く場所はただ一つだったはずである」。私、一応2回クリアしたんですけど、どうしても春生氏の不満の意味がわかりません。エンディングで王子は母のもとへ帰っていったじゃありませんか……。わからんぞー。
（愛知県　副島圭子）

◇アクアノートの休日。ゲームの新しい可能性を見せてくれた。
（佐賀県　山口和宏）

◇データックシリーズ。バーコードを使ってするやつ。僕自身はかなり好きなゲームなのに、全然話題にならなかったから。
（福岡県　カニヤ）

◇SEEK。作品についてよりも、田所社長が面白い。「ラブ＆ポップ」よりも「コック・サック・ブルース」をゲーム化する彼の方がより先鋭的でカッコイイ。
（東京都　ガンダム）

◇サクラ大戦。あれのドコが楽しいんだろう？　私にはなんで大賞なのかまったくもって理解不可能。私の友人は別にどうでもいいと言うが、賞の決め方に納得がいかない。ハラが立ってしかたがない。
（山形県　GAO）

◇サイバーコマンド、できれば**サイバースレッド**も。バーチャロンよりも「自機を意のまま」に動かすことができ、「かけひき」が面白く、「小手先の必殺技」に頼らない硬派の対戦が楽しめるので。**バーチャロン**はあらゆる面でこのゲームに負ける。強いのは人気だけ。
（岐阜県　Zenith）

◇エネミーゼロ。たぶん飯野氏自身を含め、関係者みんなが今だにしくじった思いを持っているだろうこの作品。どこが悪かったのかはもう明らかになっているので、失敗から何が学べるかを示し、諸々の思いを鎮魂して欲しい。
（茨城県　永沼純也）

◇バハムートラグーン。プレイヤーキャラから王女の心が徐々に離れていったのが印象的だった。
（千葉県　尾崎優）

◇Mr．BONES。別にこれでなくても良いのですが、洋ゲーのクリエイターの事、海外の開発事情等を知りたいです。
（福井県　坂口昌典）

◇リターン・ファイアー。あれは

◇スパイVSスパイ。いなたい。

（鳥取県　ガセネタ）

全てが笑えておもしろい。対戦が熱くなる。今だに、やれるタイトルの一つ。（佐賀県　まるちう）

◇**クルクルランド**。無限の攻略法がある。又、スピード感やＢＧＭがイイ！（神奈川県　０３６）

◇**バーチャファイターシリーズ**。バーチャが起こした革命についてもう一度取り上げて欲しいです。（千葉県　のをす）

◇**カオスシード**。システムが独特でやや複雑だが、一度それを理解すると……あとはハマるのみ。サターン版の出来が気になる。（愛知県　織作淳史）

◇**タクティクス　オウガ**。この作品が名作と言われる理由。何故同じクリエイターが、全く同じようなものを作ろうとして失敗したのか。（東京都　シュウ）

◇**クロノトリガー**。今、このゲームの批評を読み返してみると納得いかないなぁ。時間軸とアイテム売買システム不備については同意見だけど、問題は人間ドラマな部分。あの作品を何度もプレイして（同じシーンを違うメンバーで見て）はじめて理解してもらおう、って前提でシナリオを作ってんだから。それをくんであげなきゃ失礼でしょ。例：主人公の復活シーンでルッカとマール、どちらが主人公に抱きつくか。両方いる時は年長者がエンリョして本心を出さないんだよね。そんな細かい感情の表現がいかにも堀井さんらしく、素晴らしいと私は思います。（宮崎県　望月拓）

◇**ワルキューレの伝説**。ワルキューレなくして美少女ゲームのなんたるかは語れないでしょう。（静岡県　板妻レンジャー希望）

◇**トージャム&アール**。パラッパラッパーがおまけで入っているから（大阪府　夜行儀）

◇**海腹川背・旬**。かざりばかり重視の今の時代に、これはめずらしくアイデアとゲーム性が重視されているから。あと、上達する為には努力も必要である事を教えてくれたから。（東京都　100てんひさご）

◇**サイバーボッツ**。もう4～5年も前になるが、あのゲームの躍動感と壮快感、メタル系のサウンドは、はっきりと脳裏に焼きついている。空中でも使える全方向ダッシュ、軽快に動く特徴的なロボット達、一癖あるパイロット達など、どれもが僕の心をつかんで離さなかった。格ゲー空白期にその真価を認められぬまま消えていった、悲しき傑作だ。（岐阜県　ジークフリート）

◇**ときめきメモリアル**。最近はグッズ商売の在り方について声をよく読むが、もう一度、それとは切り離して、そのゲーム性を批評してもらいたいです。僕は「ときめきメモリアル」というゲームは非常に良く出来ていると思います。（長野県　宮下悠一）

◇JAGUARのゲーム。面白いのに……

（大阪市　ディック・ロラント）

◇**バーチャファイター3**。私はリリース時から操作が難解で避けは逃げの要素が強く、投げ抜けはまずモーションで見切るのは不可能だと思ってた。『鉄拳3』に比べ、マニアだけが絶賛していた！　絵がリアルなのは認めるが、ゲームとしては面白くない。ｔｂもふくめて再考してくれ！（大阪府　みかえら）

◇**ダンシングアイ**　名作！　かつて脱衣麻雀以上に「脱がす」事が楽しいゲームがあっただろうか。「囲った部分だけ剥がれていく」というのが能動的だし、面をクリアするにつれて、剥がすのが難しくなっていくバランスといい、キャラクターのセンスといい、クリア時の「剥がされた」側の、別にスッポンポンになる訳でなく、動きで「らしさ」を表現する観点といい、すばらしいの一言。プレステへの移植を是非お願いしたい。（京都府　ｂｙオレ）

◇**リング・オブ・サイアス**。マイベストオブPSゲーム。ゲーム批評さんの記事で知って購入。めちゃくちゃ楽しいっスよー。このゲームはマイナーだと思うのでPSユーザーに知ってもらいたいです。特にファンタジー好きなあなた方に!!　（長野県　高峰秋良）

◇**サイバー・コマンド**。その自由度の高さと、操作性はシンプルながら深い戦略性（相手の補給を絶つ、有利な地形を追い込むｅｔｃ）。で、今だに絶対ゲームでこの作品を越えるものが出ていないと思うから。（東京都　梶塚秀弥）

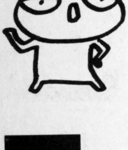
◇**スクウェアのソフト**。なんかゲーム批評は批判してばっかりのような気がするのでいい所も聞いてみたい。　（青森県　ちいぷん）

◇**ウルティマシリーズ**。自由度の高さが大好きです。くらしている人々が人間くさいのがいいです。シュールなイベントが最高です（アヒルのおもちゃをくれる狂人とか）。　（長野県　どくまり）

◇**スーパーロボット大戦F**。一説には「30万人デバッグ」と言われるくらいバグがある、と言われるこのゲーム。幸いにも私が買ったものにはバグが発生しなかったので、どんなバグが発生したのかを詳しくレポートして欲しい。
（徳島県　矢野克英）

◇**ゾイド2**。子供向玩具が元になっているにもかかわらず、戦争の悲惨さもさりげなく訴えるＲＰＧの秀作。戦いの虚しさを身近に感じることができた。
（山形県　まくってチャンプ）

◇バーチャルボーイのソフト。**インスマウスの館**なんて心臓に悪いくらいドキドキします。タイトルが少ない分、いいソフトがそろってくると思うんですが（もちろん一部タイトルを除く）。
（愛知県　白神裕久）



未来でGO!

投稿感謝企画その１

うわーい、21世紀まであと少しだー、うわーい！　さてさて、ハードのスペックの向上とともに爆発的に進化してきたテレビゲーム。次世紀には一体、どうなるんでしょうか？　読者の皆さんにアレコレ想像していただきました。

☆ネットで多人数が一度に参加し、二手に分れて戦争ごっこする『バーチャロン3』がドリキャスに登場。有能な指揮官として俺がネット上でヒーローとなる。（東京都　ニンテンドウ8）

☆パワーグローブが大幅にパワーアップ。画面中にある物の質感、質量を表現可能に。ペットゲームに重宝する。
（群馬県　本間大介）

☆もうすぐ人類は滅亡するそうなので、ゲームの未来はないとおもいます。って言うか、そんなこと起こらなくてもゲームの未来は暗いでしょう。大手がつぶしあったり、ゲームショップが中古販売禁止で消えていったり……　でも、ゲームが本当に必要ならば、神様が「ゲームあれ」と言ってくれるでしょう。
（大阪府　黒野洋子）

☆裸眼で立体視が可能になり、格闘やらエロゲーやらが爆発的に進化する。
（静岡県　〇〇－〇〇）

☆映画館でゲームを観るようになる。
（千葉県　赤納豆）

☆熾烈な経済戦争と核戦争……その後に生き残ったわずかな人類は、世界平和と地球環境保護の使命に目覚めはじめる。やがて彼らは国家や民族意識、宗教やゲームを捨て、宇宙意思とチャネリングをはじめる。
（千葉県　伊川まりあ）

☆２０００年問題に伴い、『スペランカー』のランプが灯らなくなる。
（千葉県　のをす）

ゲームはこのジャンルが最高

一口にゲームと言っても、ジャンルによってその様相は大きく変わります。あなたの好きなゲームジャンルはなんですか、またその理由は？

◇**アドベンチャーゲーム**。だって5千円ちょっとでいろんなトコへ行けて冒険できちゃうんだもん。ヘタな旅行よりよっぽど面白いよ。……って何か「トータル・リコール」みたいだね。
（茨城県　ディノのヒザげりはライジングニー）

◇**18禁**。大人の特権。
（静岡県　岡本晋）

◇**ポリゴンレースゲーム**。これをプレイすると、その会社の開発力がよくわかる。
（東京都　ともちん）

◇**格闘**。気に入ったキャラを自在に操り、相手の動きを推測し、持てる技術の全てを駆使して勝負するあの高揚感は、何物にも代え難い。
（岐阜県　ジークフリート）

◇**レースゲーム**。車の運転がきらいだから。交道で運転するのが恐くて。
（兵庫県　TAKI　GO!）

◇**3Dアクション系**。旧世代機じゃ表現できない。新しいゲーム性を持つジャンルって今のところこれ以外にない気がするんですけど。
（東京都　古恵良友仁）

◇**アクションゲーム**。生と死の緊張感、殺戮、爆発、壮快感、鉄、血など。
（香川県　獣神キング）

◇**シミュレーション！**　戦争知るには教科書よりも大戦略ですよ。あとSTG。両方ともヒト一人の命の軽さが味わえるぜ。『アームドポリスバトライダー』早く出ろー。
（千葉県　永遠恒久）

◇**レースゲーム**。ゲームとは全て、己との戦いである。地道にタイムを削るレースゲームはその代表。「私がトップでゴールするのは周りがおそいからじゃない。私が速いからだ」とは、アイルトン・セナの言葉。全くである。
（奈良県　二階堂イカス）

◇**落ちもの。育てゲー。美少女ゲー**。理由は、かわいいキャラに弱いから。
（東京都　いとう園）

◇**RPG**。「成長」と「冒険」と「ドラマ」が好きだからかなぁ。自分と縁のないモノだから。あーつくづく情けない。
（愛知県　副島圭子）

◇**RPG、SLG**が好き。物語が好きだから。でも最近のRPGは暗い話が多いので、MOTHERやポポロクロイスのようなゲームが増えればいいな。そして子供達がそれをやって夢を見る。これが一番。
（愛知県　パブリック・プレッシャー）

◇**ADV、サウンドノベル系のモノ**。自分の好みのシナリオだったら、頭の中の画像をリンクした場合、すごく面白いので。
（山形県　富樫多佳志）

◇**シミュレーション**。将棋を見よ。囲碁を見よ。チェスを見よ。これこそがゲームである。
（千葉県　山本健雄）

◇**アドベンチャー**。謎を解いた瞬間を知らなかった（1回目で見付けられなかった）メッセージやイベントなどを見付けた瞬間の感動が良い。緊迫感がたまらない。
（埼玉県　ひろ）

◇**RPG**。「知らない土地でウロウロ」が好きかも。ウチは転勤が2〜3年に1回、全国規模である



埼玉県　守屋なおと

のでジプシー思考が強いらしい。
（愛知県　佐野紀子）

◇**ウォーSLG**。理由としては個人的に軍事技術や戦略、戦術、又、戦争史に興味があり研究しているので。自分が研究した結果が反映されるのが良い。
（福井県　塚田幹）

◇**PRG**。なんでだろう。どうしてだろう。息子がおえかき帳に「ちず」を自分で描いて、それを片手に持ち、もう片方の手におもちゃの刀を持って布団の山と戦っているのを見るとその答えがわかりそうな気がするのだが……。
（東京都　主婦道ブレード）

◇**シューティングゲーム**。RPG等はたいていだれがやっても終わり、同じ事しか体験できない。シューティングは、行けない者には行けない、知らないものには知らない世界があるから。単純なのも好きです。
（東京都　FR77）

◇**ガンシューティング**。狙いすましてピンポイントで決めるのにエクスタシーを感じる。
（福岡県　お時）

◇**シミュレーションRPG**。ちまちま考えるのが好きなんです。でも人間のじゃないとイヤなんです。戦車とかのはダメ。ミーハーだから～。
（長野県　どくまり）

◇やっぱり**ギャルゲー**かなぁ。前に「ゲームとはマスターベーションである」ということを聞いたことがありますが『下級生』とかやっているとうなずけます。やっぱり自分の体験できなかったことを体験できる点でしょうか。
（兵庫県　北野義弘）

◇**インタラクティブムービー**。自分自身映画が好きだし、又ジャンル的に開拓されていないので、未知数の魅力がある。
（大阪府　D2SS）

◇**ホラー、サイコ系**。ふと気づくと夜中で、こわいから。（東京都　ココに50円切手をはってね）

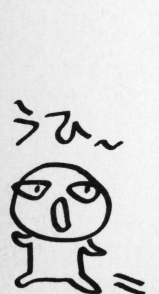
◇アクションRPG。ゲームのキャラクターの成長だけでなく、プレイヤーのウデも大きく関わってくるところ。
（神奈川県　中野敏雄）

◇**スポーツ**。わかりやすいものが一番。
（岡山県　タケシ）

◇**横スクロールアクション**。敵をまとめてぶっとばす時は最高。またパニッシャーやりてえ。
（静岡県　板妻レンジャー希望）

◇**野球ゲーム。アクションゲーム。シューティングゲーム。ボードゲーム**。心理戦、かけひき、一瞬の判断を必要とし、それらをミックスした優れた戦略を持つ者が勝つ。この醍醐味と壮快感が好き。
（大阪府　NAMCOTTER）

◇**アクション**。『スーパーマリオ』でゲームに目覚めた俺にとって「操作して気持ちいい」ことがゲーム最大の魅力。自分の分身が架空の世界を思いどーりにとんだり跳ねたりするのがたまらない。
（神奈川県　脳が溶ける奇病）



Vol.19 一冊丸ごと、ソフト批評!!

隔月刊ゲーム批評19号●1998年3月1日発行



Cover Illustration by Tetsuhiko Kikuchi

MAIN ARTICLES 主な記事

ゲームの基本は、いつでも作品。19号では「一冊丸ごと、ソフト批評!!」と銘打って、計60タイトルに及ぶゲームソフトの批評・紹介を行なった。注目の新作タイトルはもとより、「成熟期を迎えたレースゲームの今を語る」、「カードゲームソフト批評特集」、「ゲームボーイの復権」、「『電脳戦機バーチャロン』再評価」、「移植格闘ゲーム特集」、「海外ゲーム紹介、日本語版のあり方とは何か?」など盛りだくさんの内容でお届けした。前号で終了したはずの南敏久氏によるアダルトゲーム・コラム「エロの星の名の下に」が、「エロ星 The Next Generation」としてあっさり復活したのもこの号から。

なおこの頃、かの「ポケモン事件」が起きて世間を賑わせた。トピックスでは偏見に満ちた報道を行なうマスコミの在り方を問いただした。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- ABE a GOGO
- グランディア
- テイルズ オブ デスティニー
- チョコボの不思議なダンジョン
- アインハンダー
- フロントミッション オルタナティブ
- デビルサマナー ソウルハッカーズ
- クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～
- 風のクロノア
- 七ツ風の島物語
- RIVEN
- ヨッシーストーリー
- 電車でGO!
- ファミスタ64
- Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
- 他

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト
('98年2月～3月)

2月10日	セガ社長に入交昭一郎氏が就任。
2月11日	**ゼノギアス(PS)**
2月18日	CESAが各新聞に、「東京ゲームショウ'98春」の開催告知とともに「中古ゲームソフト売買の撲滅」を訴える意見広告を掲載。
2月19日	SCE、PS用超小型PDA(現「ポケットステーション」)の開発を発表、仕様も公開した。
2月26日	PSのメモリーカードがカラーシリーズ化。
	天誅(PS)
3月12日	**ブシドーブレード弐(PS)**
3月17日	任天堂が『ポケットピカチュウ』を発売。
	「東京ゲームショウ'98春」開催。
3月21日～22日	**鉄拳3(PS)**
3月26日	**パラサイト・イヴ(PS)**
3月29日	**メタルスラッグ2(AC)**
	ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ(AC)

19号読者アンケートから・その1

ゲームを購入する際、基準にすることはなんですか?

実際手にとって遊んでみるまでわからないのがゲームソフト。数多くリリースされるゲームの中から、あなたは今その手に持っている一本をどうやって選びだしましたか?

◇完全にインスピレーションのみ。
（大阪府　タコラーZ）

◇有名ゲームメーカーが出していることと、グラフィック&ストーリーが緻密であること。
（広島県　ＦＩＧ）

◇雑誌の評価とメーカー。
（埼玉県　あんごろう）

◇直感！　本能！　いいゲームは何となく「匂い」でわかるのです。もしくは自分の予感を超えてくれそうなゲームを選びます。
（新潟県　宿許はるか）

◇完全にインスピレーションのみ。
（大阪府　タコラーZ）

◇なんだかんだいってもファミ通のクロスレビュー。
（東京都　城より柳沢だ）

◇これまでのゲーム経験でやしなった感性。雑誌などはほとんど無視。インターネットでのゲームの感想などで面白そうなものをみつければ買うこともある。
（奈良県　Ｋ・Ｇ・Ｂ）

◇好きなクリエイターの作品を買う。
（静岡県　ボビア）

◇セガ。セガだったら何でもいいの。「だって、しょうがないじゃない。私は彼を愛したのよ？」©『ＤＥＳＩＲＥ』（岡山県　四郎正満）

◇基本的にはゲームシステムを見て買いますが、面白くなさそうでも有名どころのソフトは買ってしまいます（スクウェアとか……）。
（神奈川県　川口泰典）

◇ゲームシステムの「核」。どこでプレイヤーを楽しませるか書いてないゲームは買いづらい。
（大阪府　夜行一儀）

◇絵や声優が好みかどうか。それに世界観があっているか。
（愛知県　遼来々）

◇メーカーの思惑通りだが、初回限定とかになると、後回しに出来なくてつい買ってしまう。
（北海道　斉藤章道）

◇前作がとっても面白かった作品については無条件でＧＯ！　です。
（大阪府　あきろと）

◇雑誌の評価、パソ通での評価等。移植ソフト等は、移植スタッフも基準にしている。
（宮城県　大内貴広）

◇テーマ、値段。人気があるかどうかは関係ない。（沖縄県　沖縄電鉄）

◇参考にするのは、ゲーム雑誌の記事や批評、体験版付きゲーム雑誌等。
（神奈川県　ヒロシ）

◇新作は、過去のゲームのマネだけでなく、新しいことにチャレンジしてるか。続編は、前作のシステムを焼き直しただけでなく新たなアイデアを組み込み、前作とは違うおもしろさを提示しているかです。
（岩手県　本舘哲人）

◇僕の場合はパッケージや画面写真を見て「いかに狂っているか」で買います（『バトルモンスターズ』とか『パワーレンジャー・ピンボール』など）。
（山形県　ビクトラー合金）

◇その中にどんな世界がつまっているのか見てみたい、と感じるソフトを買う。（岩手県　川辺猛史）

売れるゲームと売れないゲームの差はどこにある?

ソフトそのものの面白さが売上げに直結するわけではない、というなかなか難しいこの現状。売れる、売れないの差は一体どこにあるの!?

◇ニホンジン、ブランドニヨワイネ。
（東京都　ランドウユキミ）

◇中身はクズのようなソフトも広告展開がうまければ売れるし、作り込みのしっかりした秀作も広告費が少なければ市場に埋もれていく。現在のゲーム市場は、宣伝のうまさと企業の名前が売り上げを左右している。（岐阜県　ジークフリート）

◇名前と宣伝とハードの勢いが8、ソフトの実力が2かそれ以下。でなきゃ『グランディア』300万本売れてる。（岩手県　川辺猛史）

◇やっぱり売れるソフトって、何か一つでも誰にも負けないこだわりを持った物だと思う。（福岡県　MAG）

◇1番は名前（メーカー、ソフトのシリーズ名、プロデューサー）。2番目はCM（テレビ、雑誌など）。3番目が作品（ゲーム性、操作性、音楽、世界観など）。（埼玉県　遊也郎）

◇対象となる年齢層を狙いすましてCMをうてたら売れる……かなぁ……？　ゲームさえコンビニ商品なんですから、売れる売れないの差が大きくなっても別に不思議でもなんでもないと思いますけど。（福岡県　はまぐり）

◇とりあえず売れるソフトは、広告面でも内容面でもとにかく「すげぇ」とか「面白そう」とか思わせることに突出しているソフト。この際、本当に面白いかどうかは関係ない。（新潟県　白井哲夫）

◇ブランドと宣伝力と雑誌の評価。ブランドで売れるのは、その会社がコツコツ築き上げてきたものだから、ある程度は仕方ないと思う。スクウェアというだけで飛びつく奴が悪い。（大阪府　勇桜）

◇売れるゲームと売れないゲームの差は分かんねぇや。CMを多量にうっても売れなかったり、丁寧に作っていても売れなかったりで。でも最近の売れているソフト（RPGの続編以外）は、口コミで評判が広がっているような気がする。（東京都　K）

◇スタッフのこだわり、と言いたいが、最近（ここ数年）はブランド、雑誌での記事、点数、広告が左右している気がする。（宮城県　大内貴広）

◇やはり、メーカーに対する信頼度でしょう。（千葉県　栗原郷志）

◇ネームバリューとCM。あとパッケージの美しさと、ギャルのキャラデザ。いやな現実だが、これが現実。（大阪府　夜行一儀）

◇ゲームの売れ方はやはり知名度の差で出ると思う。だけど質の高いものは逆に知名度を獲得していくものだろう。N64に力をいれていた任天堂の思惑以上にポケモンは売れているのだから。（大阪府　藤岡賢一）

◇ズバリ内容の差だと思う。CMなどでより売れる可能性も高いけど、CMがなくとも良いゲームはクチコミで売れるだろうし。ユーザーはかしこくなってますよ。（福島県　レレレのレ）

19号読者アンケートから・その3

世間を騒がせた「ポケモン事件」についてどう思いましたか?

'97年12月16日、人気アニメ『ポケットモンスター』の視聴者がひきつけやめまいを起こし、病院に運ばれるという事態が起こった。世間を賑わせ、一部マスコミには攻撃的な論調で報道されたこの事件、ゲームユーザーたちはどう見る?

◇今回の事件では、ポケモンのゲームやアニメそのものが悪いわけでは決してなかったと思うので、マスコミの対応はやはり腹立たしいものばかりだった。ただ現実に何百人も倒れている以上、やはり映像表現の規制は必要。
（東京都　どつぼ）

◇たぶんワイドショーやおっちゃん向け雑誌はこんな事言ったりするのかなと思ってたら、本当にそういうことしか言ってなくて、かえってびっくりした。
（大阪市　笙田玄馬）

◇ブロードキャスターを見ていたが、福留さんのコメントにがっかりした。「虫取りの方が健康的」と発言したからだ。虫取りというが、東京にはカブトムシすら見つけられんぞ!（東京都　ともちん）

◇てんかんについて以前から対策を取っていたゲーム業界に対するマスコミの舌打ちが聞こえてきそうでした。
（山口県　ヂョヂョ）

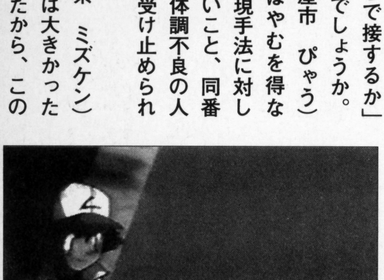
◇任天堂はいろいろな所で、「アニメとゲームは関係ない。ゲームは白黒画面だ」としか言ってないが、それでは一般人に無責任との印象を与えかねない。アニメの高視聴率はゲームの大ヒットに起因しているのだから、任天堂は事態の収拾に全力を尽くすべきだ。その点、厚生省まかせにせず、民の立場で原因を調査しようと奮闘するテレ東の一木豊社長はエラい。CESAの役立たずぶりについてはもはや何も言うことはない。
（東京都　みきぷー）

◇私がポケモンをプレイしている時、うちの娘（5歳）は「ひんし」になったピカチュウがポケモンセンターで回復するまでずーっと「ピカチュウ大丈夫だよね?ね?」と言い続けていました。その一方で、「インテリアの色と合わないから処分してくれ」と、飼い犬を保健所に持ち込む人が実際にいるそうです。「何に接するか」より「どんな気持ちで接するか」が重要なのではないでしょうか。
（名古屋市　ぴゃう）

◇放送の一時中止はやむを得ない。TV東京側も表現手法に対してはチェックしてないこと、同番組によってこれほど体調不良の人が出たことは重大に受け止められるべきである。
（神奈川県　ミズケン）

◇確かにバッシングは大きかったが、ポケモンであったから、この程度で済んだと思う。これが、内容のきついゲームだったらもっとこっぴどく叩かれていたと思う。不幸中の幸いだったと思う。
（兵庫県　エンタープライズD）

◇このポケモン事件は、ポケモンにねっちゅうする子どものせいではないと思います。だいたいはス



問題があったとされる18時51分頃の映像。

タッフのけいさんミスだと思います。（東京都　フミ）

◇翌日に30代の男がビデオを見て倒れたのは笑った。パソコン上で取り引きが流行ったそうだが、なんかずれてるね、いろいろ。（秋田県　ああらた）

◇この事件をきっかけにゲームやアニメの「子供離れ」が助長されてしまうのではないかと心配である。（神奈川県　DVAXPIAN）

◇一番バカすぎて呆れかえったのが、小泉郵政大臣の「洗脳のようなものだとしたら大変だ」みたいな発言。事件の本質を見極められないなら、黙ってればいいのに。（群馬県　小野彰子）

◇最近の映像表現ってキツすぎ。エヴァの影響かなーとも思う。パソコンのCMとか、カップヌードルのCMとか。1秒にすんごい量の映像がはいってて「サブリミナルかー」と思う。人間の脳の処理能力って、そんなにすごいのか？　パンクするぞ。情報の処理で生体の処理が追いつかなくなるし……。（兵庫県　真嶋勲）

◇「NHKの『YAT安心宇宙旅行』失神事件、もみけし事件」の方が、かなりマズイ気がする。あの時点で何らかの対処がなされれば「ポケモン事件」はなかっただろう。（北海道　DD）

◇会えなくなったとたんに、ピカチュウに愛を感じる。ああピカチュウ……どうしてあなたはピカピカ光るの……？（千葉県　伊川まりあ）

◇不謹慎かもしれませんが、テレビというメディアを使って、このような事ができるのが面白いと感じました。（草加市　でんぶ）

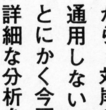
◇当時、レンタルビデオ店員でもありましたので、商品回収には疑問を感じました。きれい事を言っても本当の理由は「クレームがこわい」からなのです。ガラの悪い奴らが「このビデオ見て、子供がひきつけ起こした！　どうしてくれる！」なんて言ってくるかも知れないからです。本当に怖いのは、バカな大人たちなんです。店から商品がなくなったのを知って、幼稚園くらいの女の子が泣いて「だから先週借りておけばよかったのに」とお父さんに怒ってました。ゴメンね。（福岡県　元・なかなかやる書店員）

◇ニュース等を批判するのはたやすいが、アニメやゲームというのが子供が集中して画面をみつめる、てんかん発作をおこしやすいメディアである事を自覚するべきだっただろう。（北九州市　今水見恵）

◇NHK「クローズアップ現代」で、「ポケモン事件」を科学的に分析していました。それを観ていたので、他局の報道には「またか」という思いでした。「ゲーム＝悪いもの」という構図を作って主婦層のウケをねらうマスコミには、うんざりです。また、イギリスで既にあったてんかんによる死亡事件をまったく教訓にしていなかった日本のアニメ業界にも呆れました。けっこう大きな事件だったと思うのですが、関係ないと思っていたのでしょうか。外国の事件だから、対岸の火事だと考えるのは通用しないと思うんですが……。とにかく今回は、どこよりも早く詳細な分析をやってのけたNHKに拍手を送りたいです。（東京都　はるか）

◇完全な原因が分からないまま謝罪し、番組休止をした会社側や、アニメのOP等、演出を変えた番組に対して批判している「こちら側」の人々の意見を良く雑誌等で目にするが、今回の事は犯罪がらみの弾圧ではないので、原因究明まで演出方法を変えたりするのは悪い事ではないと思う。特に子どもの健康に関わる事なのだから。まるで「表現の自由を勝ち取る戦いに敗れたチキンども」みたいに制作者側を中傷したような者の記事や文章を読むと腹立たしい。手前の身内が痙攣発作を起こした姿を見てみろ！（東京都　K）

◇これを教訓に、もう二度とこのような事がなくなるといいと思います（→つまんないコメント……でも本心）。（静岡県　ハガエル）



バグってマイ♡ハニー2

毎号、500通ちかく編集部に届けられる熱きお便りの数々。中にはこんな、トホホと泣けてくるものも……



♡僕は若かった頃、村中の自動販売機の下をあさりまくり、一日で3000円ぐらいゲットして、その金で『スーパーロボット大戦』を買ったことがある。（群馬県　化学者）

♡ああ～っ。モテない男として国会図書館に永久保存されてしまう～ッ！（宮崎市　寺岡正貴）

♡『ガガガーン』はいいぞ！　やっぱロボットは鉄の塊、鉄の城！　男子の永遠のロマンだ。（岡崎市　亀山光）

♡うちのねこはかわいいです。でもぼくにはなつきません。こういうゲームを作りたいです。（滋賀県　磯田雄史）

♡先日、電車の中で「せがた三四郎いいよねー。私もプレステ買っちゃおっかなー」という女子高生の会話を耳にしました。せがた、プレステを一台販売の巻。（神奈川県　つまさきだち）

♡ファミコンしか持っていない友人とゲームの話をした。彼女が好きなゲームは『ドクターマリオ』。ゲーム批評の19号を見せたら、「わー、デビちゃんが載ってる～」と喜んでました。今でも『ドクターマリオ』は帰省の度にやっているそうです。（札幌市　かんだ）

♡私は身長が低いクセに骨盤が安産型なのでスゴク下半身デブに見えるんです～。どんなダイエットに挑んでも骨盤が縮まる事はナイ……。気休めに風呂上りに腰ひねったり、ブリッジしたりしてます。（千葉県　のをす）

♡「ゲーム批評ライブ」で薦められていた『未踏峰への挑戦』（PS）を早速ゲット。やってて寒いゲームだと思いました。なんかウチのPSってこんなゲームばっかりで、とても今一番売れているゲームマシンとは思えません。（東京都　おくてい）

♡大学やめてただいま気が楽です。『エアガイツ』が楽しいです。『ポストペット』も楽しいです。（滋賀県　よろずや）

♡私は45歳。最近ガチャガチャにはまっている。（岡山県　たまりん）

♡おはなのおけいこ友達りえちゃんとは実は「ゲーム友達」の方がしっくりくる。転勤で離れちゃったので、これからはFAXや電子メールでやりとりしたり、宅急便でゲームを送ったりします。（宮城県　佐野紀子）

♡新連載ゲームのはらわた最高です。モータルコンバットを敬愛する僕にとって、参考にできるページとなりそうです。クールな予感（By　バットヘッド）。（神奈川県　ビクトラーZEO）

♡学校を卒業し、一応サラリーマンっぽい立場をやっています。ゲームする時間が圧倒的にないの。まっさきに帰れる新入社員でコレなんだから、仕事が増えたらどーなることやら。ふと休日に「いつもの」ゲーセン行ったりするとそこのメンツは何も変わらず、まるで時間が止まってるよーな気がするのに、でも……。（宮城県　かもこう）

♡道端に落ちているエロ本の切れ端ってミョーに気になりませんか？（東京都　シュウ）



『デビルワールド』(FC)。懐かしのドットイートものです。

Vol.20 売れるゲーム、売れないゲーム

隔月刊ゲーム批評20号●1998年5月1日発行



Cover Illustration by Shinichi Morioka

MAIN ARTICLES 主な記事

記念すべき通巻20号め。第一特集は「売れるゲーム、売れないゲーム」。大作、続編などがミリオンヒットを飛ばす一方で、販売本数が1万本に満たないソフトが全体の7割は存在すると言われる状況下、良質なゲーム性を持ちながらも、売上げの低迷に喘ぐ作品が少なくない。売れる売れないの差は一体どこにあるのか？　大ヒットしたカプコンの『バイオ2』やNECの『センチメンタルグラフティ』、残念な結果に終わったギブロの『七ツ風の島物語』、任天堂『ヨッシーストーリー』などを組上に、様々な角度からの検証を試みた。

続く第二特集は「中古ソフト販売は悪か？」。当事者であるメーカーや販売店、ユーザー、それぞれの立場から中古問題について考えた。

SOFT REVIEW LINE UP ソフト批評タイトル

- バイオハザード2
- Bust A Move Dance&Rhythm Action
- フォーミュラ・ワン'97
- グルーヴ地獄
- トゥームレイダー2
- R・TYPES
- 天誅
- ナイトメア・クリーチャーズ
- ロストチルドレン
- 愛しあう事しかできない街
- アゼル—パンツァードラグーンRPG—
- バーニング・レンジャー
- Myth～闇の破壊神～
- テン・エイティ スノーボーディング

他

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト

('98年4月～5月)

4月4日	**サクラ大戦2(SS)**
	セガ「スケルトンセガサターン」を限定3万台で発売。
4月5日	SMEが米アクティヴィジョンと販売契約を結ぶ。
4月6日	コナミが「コナミコンピューターエンタテインメントスクール」開校を発表。
4月8日	「ポケモン事件」で、NHKと日本民間放送連盟が再発防止のガイドラインを作成。
4月14日	任天堂から「ゲームボーイライト」発売。
4月16日	テレビ東京系「ポケットモンスター」放送再開。
	テイルコンチェルト(PS)
4月23日	**ガン・グリフォンII(SS)**
	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～(PS)
4月24日	**FIFA ROAD World Cup 98 ～ワールドカップへの道～(N64)**
4月27日	エレクトロック・アーツ、スクウェアと組んで日米それぞれに合弁会社を設立することを発表。
4月28日	アスキー西社長辞任。
5月21日	セガ、「ドリームキャスト」の発売を発表。
	バロック(SS)
5月27日	SNK携帯ゲーム市場への参入を発表
	電車でGO2!　高速編(AC)

20号読者アンケートから・その1

簡単なのって面白い？ 難しいのって面白い？

最近ではユーザーの層が広がったことで、ゲーム性が薄まるまで難易度をさげた作品が目立つようになった。だがゲームは難しければいい、というものでもないはず。みんな、どう考えているんだろう？

◇気をぬいたら死ぬぐらいがいい。

（北海道　G）

◇難易度とは、まさに「クリエイターの職人技」だと思う。長年培った技術や経験の差が、如実に表れるような気がして。簡単なゲームはつまらない。最近のゲームには、試行錯誤を楽しむという概念がない。（北海道　黒猫ジジ）

◇ユーザーが「私って天才？」と思ってしまうようになることが理想。ただ、簡単ではつまらない。（埼玉県　DEeP）

◇『ミステリーハウスⅡ』や『コズミックソルジャー』で方眼ノートにマッピングした楽しさは今でも覚えているけど、オートマッピングが当たり前の今じゃやる気になれないだろうしなぁ。アドベンチャーといっても腰抜け冒険者になっちまった。（岩手県　川辺剛史）

◇私はゲームに対して「攻略」して「クリア」して等の強い刺激を求めていません。本を読むように、映画をみるように、ちょっと息抜きしたいのです。それも自分のペースで。（埼玉県　細川洋子）

◇作る側がバカだと難しくなる。頭がいい人が作ると試練になる。（東京都　ド根性ガンダム）

◇当たり前の事だが、いままでなかったテクニックや攻略法を要求されるゲームは難しく感じるんだろう。しかし、それを克服させる魅力を持ち、その技が身に付くまでを楽しませ、そしてその技で広がる世界、感動、それこそゲーム（書いててヨダレが……）。（神奈川県　「栄」猿人）

◇悶え苦しみブチ切れるようなゲームが好きです。（大阪府　岩やん）

◇結局、難易度設定はなるべく多くの人ができるようにあると思うのですが、それを考えると、難易度設定なしで万人にうける任天堂のゲームは改めてすごいと思います。（埼玉県　笹川拓也）

◇一部の例外を除いてゲームにはある程度の難しさは必要だと思います。他のメディアとは異なり、ゲームは人に体験させる事の出来るメディアです。そこには壁と挫折がなければゲームの内容を本当に人に体験させることは出来ないと考えます。（北海道　坂上忍）

◇むずかしすぎてもできないし、簡単すぎても腹が立つ（わがまま）。理想としてはシステムが簡単ながらやり込めるものが良いと思う（『グランディア』しかり『ポケモン』しかり）。（福岡県　リュウの嫁）

◇「おもつらい」ゲームは何でも面白い。だから適度の難しさは必

◇ゲームは先に進めてナンボ。

（千葉県　まるろう）

◇どんな難易度でもいい、意図されたものなら。（兵庫県　清山広幸）

要だと思う。あまりに簡単なゲームだと、その面白さがプレイヤーに伝わりにくいと思う。（石川県　矢田真一）

◇『マリオカート64』は簡単で単純だけれど面白い。オレなんか兄弟どもと毎日やっている。（大阪府　藤野健二）

◇そのゲームの難易度は人によって多少異なるでしょうが、それを達成したとき、その試練が難しい程、達成感も大きいものです。（京都府　風来坊）

◇『ワールドアドバンスド大戦略』なんかは、沖縄戦でわざと負けての本土決戦がもー最高！　やっぱやりがいがないといかんですよ。（群馬県　ないよ）

◇簡単なゲームのプレイは、犬と遊んだり、草花を愛でたりするのに似ています。人間、たまにはバカになってみたいじゃないですか。（東京都　祢子遊差）

◇本を見なきゃ絶対わかりっこない難しさは反則だと思うの。で、頭を使わなくてもクリアできるゲームってやる価値ないと思うの。ゲームって本来、脳ミソの遊びでしょう。（北海道　花見月）

◇今と昔とでは、ゲームで遊ぶ人の質が変わってきたのは間違いないと思います。というより、ユーザー層が広がったと言うべきかもしれません。昔の、ゲーマーと呼ばれていた人たちは本質的に職人なんだと思います。そして、職人であれば極めることを第一義として捉えており、それに応じる形でゲームの難易度が必然的に上昇していたわけですが、今は職人的なユーザーが少なくなったことから、全体的に難易度が下がっているのだと思いますし、ある意味必然だと思います。さびしくはありますが。（長崎県　ゴミ怪人チラー・カースン）

◇簡単なゲームは自分なりの遊び方が開発できて、多様な楽しみ方がある。難しいゲームは「勝つ」楽しみを追求していく。どちらがいい、悪いということはない。（東京都　KMA）

◇RPGなら、あきらめかけた頃に先に進めるくらいが一番面白い。（高知県　糧満）

◇誰の言葉か忘れたが「良い難易度とは、クリアした後『自分にしかクリアできないぞ』と思わせながらも、万人がクリアできるもの」というようなものがあった。（千葉県　岡部邦彦）

◇女子高生が「『ぷよぷよ』って難しいからクソゲー」と言っていたので、人それぞれだと思います。（埼玉県　サッカリン）

◇エベレストにハイキングしに行く奴はいないし、尾瀬に登山に行く奴もいない。ゲームを大別して「登山型」「ハイキング型」の二種の需要を考え得る。前者では「努力すれば征服できる困難」が、後者では「気軽な遊離」が面白さの裏付けとして求められる。（茨城県　永沼純也）



神奈川県　小道けいな

20号読者アンケートから・その2

印象に残っているゲームに関する事件はなんですか？

ニュースの尽きないゲーム業界。昨今はとくに、メーカーの和議申請・倒産や中古問題、あまり穏やかでない事件が相次いでいます。皆さんの印象に残っている事件はなんだったでしょう？

◇朝日新聞にて「ぷよぷよはじける」の見出しとともに報じられたコンパイルの和議申請。明るいところでは「ゲームボーイ・カラー」の発表。（三重県　ヤスヒモ）

◇SCEが公正取引委員会に排除勧告をされた事件。だいたいソニーはプレステが売れてるからと言って態度がでかい。（大阪府　乾利尚）

◇『バーチャ』がスミソニアン博物館入りと聞いてビックリ。（福岡県　もりけん）

◇確実に始まっている感のあるゲーム離れ。今年に入り、近場のゲームショップ二店が潰れ、バイト先のゲーセンのインカムが最盛期の三分の一に落ちました。（徳島県　佐良家　康）

◇セガ&マイクロソフトの次世代機のコト。プレイステーションも新しくなるのかな？（栃木県　岩瀬玲子）

◇ゲーム高度成長の歪みが今、出ていますよね。でも、ゲーム文化が定着するには通らねばならない道なのでは、と思います。がんばって欲しいです。僕も面白いゲームを探しつづけます。（千葉県　ヘビーメルダー）

◇『センチ』大コケ事件。（千葉県　栗原郷志）

◇ゲームバッシング。藤原新也あたりが言い出した「ゲームと現実の区別がつかない」ってヤツ。本当ぉ？（北九州市　さっちゃん'88）

◇近くのお店で『バストアムーブ』の「宇宙大会」が開かれるんです。すっげえ自信があるのに恥ずかしいから絶対出られません。（長野県　小林夏美）

◇IRON・MAIDENがゲームを出すということ。ただでさえ新ヴォーカリストに対する逆風が強いのに、クソゲーを出して「IRON・MAIDEN」という金看板を汚してほしくない。（石川県　中橋直樹）

◇生「ゲーマー育成シミュレーション」。生まれた時からゲームに囲まれていた息子五歳の育成の成果。果たしてエンディングは？（東京都　主婦道ブレード）

◇「いいゲーム残そうプロジェクト」スタート。ニンテンドウ・パワーには非常に期待している。（京都府　秋川藤志）

◇中古ゲーム問題。中古でしか手に入らないゲームがある限り、ユーザーは中古を求める。（埼玉県　猫的ゲーマー）

◇内定を取り消されたものとして、うらみがないわけではありませんが、一ファンとして、コンパイルがこのまま消滅してしまうことだけは、なんとしても避けてもらいたいと思っています。（長崎県　ゴミ怪人チラー・カースン）

◇ナイフ事件多発によるゲーム・バッシング。関係ないけど、'96年末の「ゲーム批評」を読み返していたら、飯野賢治氏が「日本人って本当に流されやすい。もしキムタクが『笑っていいとも！』なんかで、『俺、最近ナイフ持ち歩いてるんです』とでも言ったら、途端にナイフの所持&犯罪数が増加するだろう」というようなことを言っていて、びっくりしました。（愛知県　ぴゃう）



千葉県　ハッピー（K．F．T）ふく介

◇ゲーム・バッシング。かなり前に、とある格闘ゲームの必殺技を実際に試そうとして、相手を死に至らしめるという事件がありました。だけど、そういうことをする奴はゲーマーじゃなくて不良だっつーの。（愛媛県　ファウスト）

◇子供の凶暴化とゲームが結びつけられること。『ドラクエ』欲しさに学校サボる子供が問題になった時代、なんか今思えば平和だったよーな気がする。（北海道　花見月）

◇N64の日本での不振。ROMカートリッジの良さを、そのうち皆思い出すはず。（北海道　村上ヨシオ）

◇テクノスジャパンの倒産。もう「くにお」と「りき」の名コンビを目にすることはないのか……。（静岡県　牧田憲介）

◇『マリア　僕たちが生まれた理由』が精神科医にいちゃもんつけられた、あの件。（大阪府　みかえら）

◇中古問題でCESAとARTSが話しあう時、一般の人は傍聴できるのでしょうか？　ユーザーあってのゲーム業界なんだから、できたらいいなぁ。（愛媛県　極楽温鶏）

◇ポケモン事件とナイフ事件とかあるが、私にとっては『ゲーム批評』が20号まで続いたのが事件。（神奈川県　ミズケン）

◇個人的なことで何だが、私にとっての大事件は、これだけゲームを買ってるのにナイスなヤツに巡りあわなくなってきたこと。正直こいつは大事件であり大問題なのである。（大分県　AFX長谷部）

◇海外のゲーム雑誌に、やたらスクウェアのゲームの広告が目立つようになった事。（神奈川県　ビクトラーZEO）

◇せがた三四郎人気。とりあえず一般ウケはしているようなので、サターンの売上げに直結してくれればセガユーザーとして嬉しい。（大阪府　MD小夜曲）

◇ポケモン騒動やバイオ・バッシングについて、ゲームマスコミが内輪で「そんなことないよね～」とか言ってるだけで、外部に向かって発言しないこと。慰めあうな。（東京都　みきぷー）

◇中古ソフトをめぐる問題。単なるモノとしてのゲームではなく、著作物としてのゲーム、さらに踏み込んで作品としてのゲームというようなことが、この問題を契機に各方面に意識され、考えられていくようになればいいと思う。（大阪府　村井良介）

◇うちの近所のマンボウが目印のゲーム屋は、どーしてコナミと喧嘩しているんだろう？　コナミの新作入れないんだって。（青森県　中村光彦）

◇ソフ倫関係の続報、飯野氏の現在、コンパイルの現状、サターンの未来、中古ソフト問題の動向……傍から見てる分には面白いだろうが、一応コアユーザーやってる身にはあんまり笑えない。（岡山県　敏）



いかにゲームを心底愛する本誌読者たちとは言え、年がら年中そればかりやっているわけではありません。いま、彼らはどんなことに興味を持って暮らしているのでしょうか？

♡テコンドー。（愛媛県　スナガ）

♡追突されたときのむちうちが治るか。（東京都　御心ボンバー）

♡食うや食わずの我が人生。（長野県　小池勇規）

♡うちの稲刈りの行方。（新潟県　宿許はるか）

♡超越瞑想。（千葉県　くすのきのき）

♡恋愛！　4つ下の彼氏ができた。ちなみに私の息子は来春小学一年生。（北海道　平野有美）

♡日焼け。心理学。（神奈川県　ミズケン）

♡パーフェクTV　ch279「週刊女子高生ロマン」。（青森県　中村光彦）

♡「やっぱりさんま大先生」に出演している海（小1・男・デブ）の動き。（福岡県　お時）

♡トランスフォーマー・ビーストウォーズ最高！（山形県　ビクトラー合金）

♡経済。Mr.ドーナツがダスキンの子会社だとか判明したりして、結構面白い。（東京都　ミウラヒサキ）

♡環境問題。（東京都　いしわたかなあみ）

♡地球外文明との接触。（東京都　段だら坂港彦）

♡あの娘は僕の事を一体どう思っているのか？（長野県　宮下悠一）

♡お魚とハムスター。（宮城県　栗太郎）

♡節約。（東京都　右馬埜由美子）

♡ジェニー人形の服作り。（埼玉県　阿部由美子）

♡『エイリアン4』っていうかトム・ジョーンズ。（東京都　きぶのきざまや）

♡町田康の作品。（北海道　山本晃誠）

♡ドム（1／100MG）のプラモデル。（神奈川県　菊池俊武）

みんなちがって、みんなよい♡

♡成人漫画家としてデビュー目指してます。（埼玉県　y&B.E.）

♡育児。（茨城県　河村薫）

♡古本の包み方。（埼玉県　ひろ）

♡おんなのこ（本物の）。（宮城県　望月拓）

♡詩。（岐阜県　若原光彦）

♡哲学。ギター。（宮城県　BCG）

♡愛。（広島県　MIM）

♡天体観測。ペルセウス座流星群、見たかった……。（東京都　C.K.R）

♡ビーチフラッグ大会のバイトに行ったときは巨乳をもみたくなりました。（宮崎県　寺岡正貴）

♡C言語プログラミング。（兵庫県　生島大）

♡セガに内定が決まった兄がどの部署に配属されるか。（神奈川県　川瀬哲）

♡新ボキャブラ天国のランキング。（東京都　クレイジーじじい）

♡文明開化以前の日本人の食生活。（福岡県　M.ヴィジョン）

♡ついにMac購入。要練習。さっそく警告音に「あなたには巧夫がたらないわ」を追加。（東京都　Socchi）

♡財テク。（愛知県　ミスターSFC）

♡コスプレ。（東京都　みっくす）

♡大石恵。（静岡県　岡本晋）

♡世界陸上アテネ大会。（東京都　QMってなに？）

♡甘味王選手権。（千葉県　のをす）

♡加地秀基は妙。（愛媛県　なべねこ）

♡ビデオカメラを屋上から投げたら「とびおり」の映像がとれるか、ということ。（滋賀県　よろずや）

♡舞台に立つこと。（青森県　はさみありき）

♡シェイプUPガールズ。あと猿。（東京都　タ・イ・ラ）

♡酒。今もけっこうまわっています……ウィッ。（大阪府　藤岡賢一）



新装開店・字数無制限フィーバー中!!

読者ニヨル批評ノページ スペシャル

毎号毎号、多くの読者から批評が送られてくるゲーム批評編集部。その中から選りすぐった文章を、字数無制限で一挙掲載!!

毎日のように編集部に寄せられる読者のゲームレビュー。文章に巧拙はあっても、その一通一通からユーザーの熱い思いが伝わってくる。ゲームは何故、人を饒舌にするのだろうか。

それはやはり、ゲームを最終的に完成させるのはプレイヤーだから、だろう。遊ばれないゲームは未完成といっていい。遊ぶ人間がいて、初めてゲームは作品として成立する。極論すれば、プレイヤーひとりひとりもゲーム世界のクリエイターなのだ。世界を作り出したプレイヤーの思い入れが、文章となって集まったのが、このコーナーだ。本誌と違って字数無制限、テーマも無制限。まずは読んでみて欲しい。

大人のための『ポケットモンスター』

これを読んでいる人で、もはや『ポケットモンスター』を知らない人はいないと思う。630万本の『スーパーマリオ』を抜いて、史上最高売り上げの900万本出荷！ を記録しているみたいですし。その理由は、見た目の豪華さでなく高いゲーム性とアイデアの勝利でした。

最近のRPGは物語や映像重視で、戦闘は単なる時間稼ぎになっていますよね？ ストーリーの押し付けって言うか、「本当は映画を作りたかった」という制作者の自己満足って感じ。だったら戦闘なしのADVゲーム作れよ、っておもうよね？ だからいつの間にか、戦闘がウザくなってた。そんな時に登場して大人気となったのが『ポケモン』でした。それまでRPGは独りでコツコツ楽しむ物だったけど、友達と交換や対戦する面白さを知ってしまった。この「データ通信」が『ポケモン』の最大の魅力で、まるでネットワークRPGのような新しい遊びを提供してくれたんでしょう。だから『ポケモン』は、周りにプレイしている人が多ければ多いほど面白さが倍増されるんです。逆に、周りでプレイしている人がいなかったりすると、面白さが伝わりにくい。そのせいで「子供向け」だと決め付けて、意外と未プレイの人も多いかもね。もしそういう人がいたら、やばいんじゃない？ ゲーム人生、絶対損してます。そんな時は『ポケモンスタジアム』があれば大丈夫！ 「GBで育成→N64でバトル」という、画期的要素。これが「疑似データ通信」になっているんです。

ところが『ポケスタ』の第一印象は、あまり良くないですよね。対戦と図鑑だけ？ とか、たった40匹？ とか。キャラゲーなんじゃない？ とか。それも正しいかもしれません。でも、この「バトル」とんでもなく奥深いんです。単にレベルを上げればいいワケでなく、どんな強い敵でも属性によって一撃で倒せる。敵の相性・ポケモンを出すタイミング・敵の推理＆駆け引きなど戦略性が高く、良く考えなければ速攻で敗北。逆に、相性や作戦を考えに考えても、運で負けてしまう場合もある。その代わり、運を呼ぶ戦略もある。「絶対」という正解がないんです。それだけに、思い通りの必殺技が決まった時の快感は、対戦格闘以上！ そして、この「運と実力の絶妙なバランス」があればこそ、そのバトル部分を抽出しパワーアップさせただけでも、一本のソフトとして成り立つんです。他のRPGで、ここまでは無理でしょう。しかも『ポケスタ』では、レベル制限＆細かなルール設定で戦略性が倍増した、といっても過言じゃない。戦略のバランスを保つために、「厳選された40匹」だったんです。

さらに、魅力を増す要素がてんこ盛り。3D化によりイキイキした動き・殻の硬さから皮膚の柔らかさなどの質感・色違いなどの個体差など、まるで「ポケモンたちはマジで本当に生き物なんだ」っていうくらいの存在感。生命の息吹が感じられます。ただでさえ、一生懸命に育てたポケモンは愛着があるのに、気分はもうポケモントレーナー！ クリア後のおまけも、超便利！

データ通信する『ポケモン』の魅力を発展させた、違うソフト間でデータを共有する『ポケスタ』。この流れは、未来のゲームの原形となるのではないでしょうか？

（静岡県　k@zu）

『街』とゲームとライトユーザー

友人をゲームに引き込む作戦をずーっと続けている私ですが、最近は若干熱意も醒めてしまいました。布教用に買ったサターン2号を10年来の友人Aに貸しっぱなししているものの、彼女はゲームに対して根気とやる気に著しくかける女で、20本以上貸したソフトできちんとやったのは1、2本……。電話で様子を聞いても毎回「今、全然やってない」と

ポケモンスタジアム（ETC）　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥6,800／発売日：'98年8月1日



東京都　無神経者カオルノ

言われ続け、こいつはゲームに向かないんだ、と諦めかけていました。

そんな彼女が何の気まぐれか、生まれて初めて自分でゲームを買いました。それが『街』です。私は面白いよと言ったものの、まさか自腹を切って購入してくれるとは思っていなかったので、正直びっくりしました。

彼女は相変わらず熱意はありません。それでも、じっくりゆっくりマイペースで『街』を進めました。初めて、クリアのための質問を私に聞いたり、出演者をテレビで見つけると変に喜んだり……彼女なりにはまって行ったようです。そして、実に購入から4か月以上かけて、ようやくとりあえずクリア（ピンク・金色はまだ）したのです。ちなみに私は一週間ちょっとで終えました。

彼女との会話で『街』が売り上げ的に悪いことを告げると、当然ゲーム誌などサッパリ読まない彼女は、驚いた顔で言いました。

「何で？　こんなに面白いのに」と。純粋に彼女が面白い、と言ったゲームはゲーセンで一緒にやった『ダイナマイト刑事』以来でした。

私の友人ですから、彼女はちょっぴり変わり者です（こんなこと言うと殺されるかもしれないけど）。ただ世のいわゆるおたくやマニアと呼ばれる人たちと違うのは、マンガやアニメよりも小説と映画を愛するというところ。彼女にとってゲームがあまり興味の対象にならないのは、実はここに原因があるのかもしれません。

現実的に今は面白いゲームだけでは売れません。反対にゲームが面白くなくても、美麗なキャラクターデザインやコンピュータグラフィックでCMすれば、それなりに売れてしまう事実もあります。『街』は発売前の某サターン専門誌の面白くないページで常に1位の時期がありました。それは、ゲーム本編よりも、パッケージ（キャラデやCGや声優のキャストなど）に目がいってしまうゲーマーが増えている証のような気がしました。

私は友人にゲームを奨めたいのです。でも、段々ゲームじゃないゲームが増える現実があります。彼女の基準が『街』になってしまった今、正直次に奨めるゲームはありません。アニメ、映画の延長上にある最近のゲームでは、全く新しい層のユーザーを引き込むことはできないのではないでしょうか？　多分『街』が全て終わってしまったらサターン2号は私の手元に戻って来てしまうでしょう。

ビジネスですから、冒険よりも既存のユーザーのニーズに合わせる道を選ぶメーカーが増えるのは仕方のないことなのかもしれません。

寂しいけれど、私の力では既にどうすることも出来ません。これが、今ゲームが進んだ道だとするならば。

（新潟県　宿許はるか）

ゲームの本当の面白さとは？

ゲームの面白さって、なんだろう。『FFⅦ』の大流行以来、特に考えるようになった。考えても、結局よく分からなかったが、一つ思い付いたことは、「実は、それを認識するのはとても難しいことなんじゃないか」ということだ。それ故、人は「自分が理解し易い要素における面白さ」＝「グラフィック、ストーリーの面白さ」を求め、また歓迎するんじゃないだろうか。勿論、それが悪いとは言わない。グラフィックにせよ、ストーリーにせよ、ゲームにおける重要な要素だと思う。が、本当の面白さは、やはりその奥にあるものではないか。グラフィックが凄いにしても、ストーリーが良いにしても、それがゲームで

ある必然性は薄く、他の媒体でも、表現することは可能だと思う（それらの融合により、新たな面白味が生まれることはあるかもしれないけど）。ゲームの本当の面白さっていうのは、ゲーム固有の「何か」、ゲームでしか表現できないものじゃないだろうか。

でもそれを認識することは、難しくはあれ、不可能ではないと思う。それが難しいことの理由の一つには、人がゲームを「色眼鏡」で見てしまうことがあるだろう。僕はゲーム批評の記事を読んで以来、『FF』に関しては普通の人と違う「色眼鏡」で見てしまっているので、どうしても『FFⅦ』は面白そうに見えないのだが、これは正当な評価ではないのだろう。でも、「FFだから面白いに違いない」という目による評価も、正当じゃないと思う。小さい頃は、そんなこと考えなくても面白いゲームはただ、「面白かった」のに。成長するということが妙な「色眼鏡」を持つことだとしたら、悲しいことですね。

（兵庫県　砂鳥音呼）

『ウルトラマン　ファイティング　エボリューション』
不発だったウルトラワールドのゲーム化

'98年5月号では妙に褒めちぎられていたこのゲーム。確かに、キャラの造形に関しては100点満点の出来栄えだ。充分すぎるくらい。動きもグッド！　でも長所といえばそのくらいだろう。ファンなら声を揃えてこう言うに決まっている……「八裂き光輪がない！」……しかもワイドショットもなければウルトラ念力もウルトラダイナマイトもないィッ！　バルタン星人に至ってはバリアも分身もワープもない（宇宙忍者だぜ！　おい！）。パンチキック等の通常技が多いのは嬉しいが、これでは「バーチャ」がヌイグルミを着ただけだ。光線技だって、ガードで簡単にかわせてしまえるもの一つずつしかないから「超能力合戦」に幅も出ない（この光線技がまたフィニッシュでは決まりにくい！）。だいたい怪獣達の個性がなさすぎる。キングジョーなんかは「スーパーアーマー」の能力くらいあって然るべきなのに、単発の通常技でのけぞったりコケたりするなんて幻滅だ。よほどガード上手でなければ彼？の威厳を保つ事が出来ないし、だいたい、何でこんな鈍重ロボが「ソバット」みたいな身軽技の方が得意なんだよう!!……同じように「パワー」「堅さ」で有名なゴモラもやや威厳に欠ける。原作じゃ猛牛ばりの頭突きでウルトラマンを高々と放り上げていたのに。……ダダなんて三つの顔が全然活きてない。せめて顔チェンジの時どアップになるとか、演出だけでもキチンとすりゃいいのに。マグマ星人なら雷雨を降らせてバトルを盛り上げるとか……。古い原作以上のボルテージを目指すのは当然だろうに。……そもそも天下のバンダイグループが、その位のアイディアを持っていないわけがない。私としては、ビルを壊したり、円盤を打ち落としたりするボーナスゲームモードも欲しいところ。逆に、円盤やビートル視点で怪獣やヒーローと戦うとか（このくらいPSの性能なら充分に出来るハズ）。そんなコンセプトで「2」を作ってくれたらすごく嬉しいんだけど、最近全く音沙汰がない……やっぱり……怖じ気づいたんだね。今作が不評だったから……。

私にとって『ウルトラマン』というのは、怪獣、宇宙人、ロボット、戦闘機、UFO、異次元、民話……まさに「何でもアリ」の夢にあふれたスペースオペラ!!　ある意味『ガンダム』『ポケモン』よりも上だと考えている。そんな期待を胸に面白いウルトラゲームを待ち続けた結果が、『バーチャ』と大差な



愛知県　織作淳史

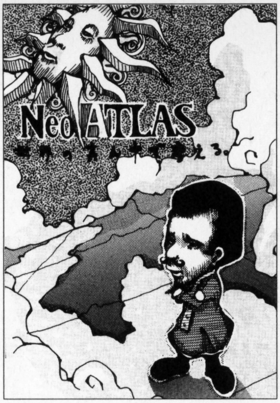
ウルトラマン ファイティング エボリューション（格闘ACG）　メーカー：バンプレスト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年2月19日

しではガッカリもする。思い返してみても過去に発売されたウルトラゲームってロクなのがない（『ティガ』と『ダイナ』のゲームも出ているがあれは論外！　怪獣が使えないんだもん！）。もはやノスタルジックなオヤジしかファンがいないとでも思っているのだろうか……。ウルトラワールドほどバラエティとダイナミズムにあふれ、且つポピュラーなキャラクター物もないのである。……が実際、インタラクティヴのメディアでは非常に進歩の遅い事が、個人的には悲しい限りである。

（北海道　アレックス）

レースゲームの現状はこれで良いのか

32ビット機になりポリゴンによるグラフィックで格段におもしろくなったのはアドベンチャーゲームとカーレースゲームだと思う。



東京都　人間コンセント

しかしレースゲームの現状には不満で一杯だ。現行の99％は1人でプレイすることを前提に作られ申し訳程度に2分割による2人対戦が存在している。しかも必ず1対1である。1対1は必要なモードではあるが長続きするほどおもしろくなく、逆にどちらかがワンミスすると全く意味のないレースになりかねない。あくまで実力が拮抗したもの同士の腕試しの場程度のものだ。

レースゲームの中で最も売れたソフトはスーファミ版の『スーパーマリオカート』であり、もちろんキャラクター、アイテムのおもしろさも理由の一つだろうがいまだに日本はもちろん、アメリカでも新品として売られている。長くプレイされているのは2人で楽しくプレイできるからだと思う。2分割によるコンピューターカーを交えたグランプリモードなどは、2人のレベルに関係なく楽しめる。もちろんレベルが拮抗していればコンピューターを交えてさらに面白いわけだ。32ビット機ソフトの中で2人でグランプリを戦えるゲーム（通信対戦は除いて）あるだろうか。私は初期のソフト『ストリートレーサーエクストラ』（PS）しか知らない。さらに1対1にコンピューターが交じるものでさえ2〜3程度だろう。人気のあるメジャー（大手メーカー）なものには皆無なのではないだろうか。本当にこれで良いのか。『リッジレーサー』シリーズ、『グランツーリスモ』のように、グラフィックばかり追求することが悪いことではないが凄く残念な気持ちになる。CD-ROMの容量の技術的なことは分からないが2分割でコンピューターカーが数台交ざって数試合戦うモードがそんなに難しいことだとは思えない。『ストリートレーサー』は初期のものなのに8分割による8人対戦まで可能だし、『ナスカー'98』（PS）は現行ソフトのグラフィックレベルで2分割によるコンピューターカー6台が交じった2人対戦を実現している。後、ポイント制のグランプリモードになっていないだけだ。十分可能だと思う。

作り手のメーカー側が勝手にユーザーはそんなモードを必要としていないと決めつけているとしか思えない。それとも日本で最大シェアを誇るロールプレイングゲーム、シミュレーション、アドベンチャーゲーム好きの皆さんはゲームは1人でするものだからと満足されているのだろうか。私は残念です。

（大阪府　ピッツバーグ）

オルタナティヴの楽しみ方

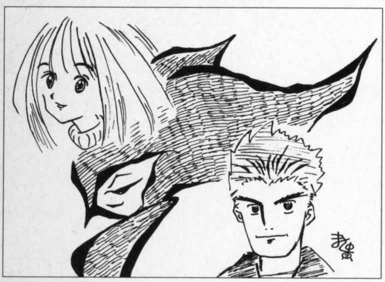
今回取り上げるのは、スクウェアが'97年末に発売したリアルタイム戦術SLG『フロン

トミッションオルタナティヴ』（以下『オルタナ』）。個人的には非常に好きなソフトなのだが、ゲーム批評を始めとする各ゲームマスコミのこのソフトに対する評価はあまり芳しくはなかった。実際このゲームをSLGとして見た場合、プレーヤーが手出しできる要素が少なすぎる。敵味方双方がおバカな動きを繰り返す、ストーリーが固有名詞のオンパレードな上、上滑りしっぱなしで理解しづらい、数多くの不満がある。

ところが、このソフトを「遊ぶもの」ではなく「観るもの」と割り切った瞬間、このゲームをプレイするのが妙に楽しくなってくる。ゲームのメインとなるロボット型兵器WAWはポリゴンによって味のあるデザインに描かれ、その挙動も細かく表現されており、ロボット好きにはたまらない作りになっている。また、このゲームにはプレーヤーがどのような存在としてゲームの世界にかかわっていくのかが分かり辛い点が特徴（欠点？）として挙げられるが、それがプレーヤーがかなり広い範囲内でカメラアングルを自由に変えながら敵味方が繰り広げる戦闘の様子を眺められることとあいまって、色々な人物の視点でゲームの進行を楽しめるようになるのだ。報道ジャーナリスト、戦火が自分たちの村や町に及ばない事を祈りつつもただ黙って戦闘を見守るしかない避難民達、僚機の被爆状況などを確認しつつ敵の動きを探るWAW小隊隊長、敵のWAW小隊の動きをある時は木陰から、ある時は崖の上から密かに偵察する工作員、そして、湾岸戦争よろしく「TVゲームのような戦争」を報じるニュースを無感動に見つめる一般市民……。誰の視点でどんな場所からこの戦争を眺めるかはプレーヤーの自由な想像力次第であり、これこそがオルタナの真の楽しみ方だと思う（写真撮影が可能であれば更に良かった）。

このように、『オルタナ』は戦術SLGとしては物足りない部分はあるものの、「観るゲーム」としては十分に楽しめる仕上がりになっている。スクウェアにしてみれば商業的にはあまり芳しくはなかったソフトのひとつではあろうが、個人的には是非続編を期待したいところだ（それにしても『セカンド』が50万も売れて『オルタナ』が10万弱しか売れなかったというのは、あらためてファミ通の影響力の凄さを感じさせる出来事だ）。なお、続編を制作する際には、本作と同じ「観るのが中心」バージョンとSLGとしてより完成度を高めた「戦術指揮が中心」バージョンの2本立てでお願いしたい（リアルタイム戦術SLGとして楽しいゲームは観てる暇がないので）。

（大阪府　壱岐元）



宮崎県　寺岡正貴

『パネポン』、その奇跡的なゲームバランスの妙

最近なぜか今になって、ゲーム批評を始め様々な雑誌で『パネルでポン』がとりあげられています。この『パネポン』、たしかに非常に面白いゲームなのですが、ゲーム批評や某中古専門誌が特集を組んだおかげで、新品、中古とも高値で安定しており、いわゆる「デスクリムゾン現象」が続いています。かつて新品を980円でGETした私には、隔世の感があります。しかしながら、これほどの知名度にもかかわらず、プレイ経験者が実は少ないように思うので、ここで私が『パネポン』の魅力を語り、布教活動をしたいと思います。

『パネポン』がすばらしいのは、パネルを縦・横の三つ以上並べるという唯一のルールと、そのパネルを左右入れ替えるだけの操作という究極の単純システムにもかかわらず、時間差連鎖やアクティブ連鎖等の置く深いゲ

パネルでポン (PZG)　メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥5,800／発売日：'95年10月27日

ーム性が成り立っていることです。さらにそれが神業的プログラムで構築されており、例えば「おじゃまパネル」は隣接するパネルを消すことで普通のパネルに変わるのですが、この変化にわずかな時間がかかり、この後さらに連鎖が組め、もしこの「間」が0．1秒でも長くても短くても、全体のバランスが崩れていたでしょう。これらの奇蹟的なゲームバランスのおかげで、何度プレイしても飽きない作りになっています。これほどよくできているのに売れてないのはなぜでしょう。

一つ目に、発売当時の販売戦略に問題があったと思います。六千円程度で、当時としては低価格でしたが、特にそれを宣伝するでもなく、せっかく覚えやすい名前なのに、ただCMを垂れ流したような気がします。またこのタイプのゲームは、普及に時間がかかるにもかかわらず、メディアからあっという間に消えてしまいました。もっと粘り強く宣伝すべきだったのではないでしょうか。

もう一つは続編がまったく出ないというところです。実はこれが一番の問題で、例えば『ぷよぷよ』はアーケードやPCを含む全ハードで、『3』まで展開することで、誰もがプレイするゲームになりました。一方『パネポン』はスーファミ版一つだけ。もはや入手が困難になりつつあり、いくらローソンで書き換えられるとはいっても、そもそも大部分の人がスーファミ本体を押入にしまっていることでしょう。N64は運良く（？）アーケード互換基板もあるので、業務用、家庭用同時展開という手もあります。どうも任天堂は昔から「面白いソフトは黙っていても勝手に売れる」と思っているらしく、ユーザーにそのゲームを説明し、伝える努力を怠っているように思えます。こんな面白いゲームなのですから、もう一度始めから宣伝、販売し、多くの『パネポン』ユーザーを増やしてほしい。そしてあの眠れない日々を多くの人々とすごしたいです。

（宮城県　笠間建）

『幻想水滸伝Ⅱ』ふたたび

『幻想水滸伝Ⅱ』の電源をオンにして数時間後―ようやく湖のほとりにある梁山泊城に辿り着いた。

増築に重なる増築のせいで複雑に入り組んだ広大な城、その城すらところ狭しと歩き回る何十人もの仲間たち。やがて、城下町ができ、城はさらに賑やかな喧噪に包まれる。なんだかくすぐったいような、なつかしい匂いがする。ようやくまたこの場所に帰ってきたんだ、と実感した。

百八人の仲間集めを売りにするこのRPGのシリーズ。ゲームキャラが百八人もいるのに粗雑に扱われずに、彼ら、ひとりひとりが生きているとプレイヤーに感じさせてしまうのは生活感あふれるこの城の魔力だと思う。いるだけで楽しくなってしまう場所というのはホントに貴重だ。

農場ではトマトが実り、牧場では羊がのたのた歩きまわり、船着き場ではゆったりと釣りを楽しむ。知らない間にそこにいるメンバーが変わってしまう酒場があり、売っているものが増えていく防具屋があり、物価が変動する交易所がある。劇場では陽気なコボルトがダンスを踊り、魔法の鏡の前ではそそっかしい魔法使いがワープの呪文を間違え、レストランに入ると、突如コックの因縁の料理対決にまきこまれてしまった……と思ったら、こっそりウラでは秘密探偵が誰かしらの弱みを探ろうと跋扈し、エレベーター脇の意見箱には自分勝手な主張がいつの間にか放り込まれている。



千葉県　グングニる八須

幻想水滸伝Ⅱ（RPG）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年12月17日

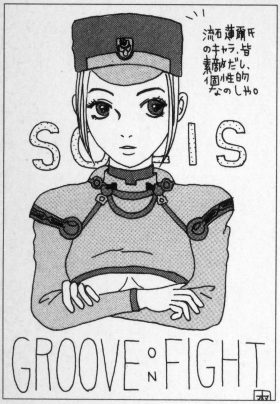
ああ、なんて騒がしい城だろう！　でも、その騒がしさが実に心地よくて好きなのだ。だが、このゲームが『幻想水滸伝』である以上、それだけで終わることはない。分かっている。それが年末のゲームラッシュ時に、わざわざこのゲームを選ぶ理由なのだから。

　主人公は弱者の寄せ集めの同盟軍に属する。敵対するは強大な力と野心を備える帝国軍である。もちろんゲームのお約束通り、最後には帝国が滅び、同盟軍が勝利を収める。それまでにやはりお約束の仲間の死があり、それは他のゲームと比べると、あっさりしている。あっさりしているのだが、あの城に帰ってくる度に感じるのだ。誰か一人足りない、と。ぽっかりとした空虚感が理不尽な死への痛みに変わってゆき、他の選択は出来なかったのかと自分に憤ってしまったりする。

　そして、やがて長い戦いが終わる頃には、一つの城に集まっていた仲間たちはそれぞれの生き方を選び取り、ちりぢりばらばらになってゆく。プレイヤーはもう決して帰ってこない憧憬の中に一人きり残されてしまう。それでも、あの一瞬一瞬は本当に素晴らしかったのだ……。

　時折入るSLG戦闘のバランスのおかしさと戦略性の薄さにはうんざりもさせられたけれど、この年末、おかげさまでいい冒険ができました。

（静岡県　伊川まりあ）



北海道　爽健美酒

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』～ゲームの原点への「到達」

　3年間というボリュームか、はたまた制作者の無言のプレッシャーなのか。

　『ゼルダの伝説　時のオカリナ』ほど、自分が選ばれし勇者、どころか主人公である事すら忘れて遊び耽ってしまうゲームはないだろう。

　気がつけば釣り堀で釣りをしていたり、エポナで走り回っていたり。新しいアイテムを手に入れては、今まで行けなかった場所へ行けるのでは、と世界中を駆け巡る。次の目的地へのアドバイスをしてくれるナビィの呼びかけにも、つい「ふーん」で済ませがち。

　このように、プレイヤー自身が「ゲームクリア」を意識して遊ばないと、気がつくとすっかりハイラルの一住民、と化している可能性が大なのだ。

　さて、そんな『ゼルダ』が「○○しているだけで面白い」と評価される事は多い。うん、確かに褒め言葉ではあるのだが、これがN64の主張する「ゲームの原点回帰」なのかといえば、それは微妙に違っているように感じる。つまり、「原点への回帰」ではなく、「原点への到達」と言うべきではないか。これが『ゼルダ』を的確に言い表していて、かつ最高の褒め言葉だと私は思う。

　「○○しているだけで面白い」と率直にプレイヤーが感じるのも、ハイラルという箱庭、朝があって、昼があり、夜がある。空気の匂いに満ちていて、水があり、緑があり、土がある。この3D空間で気分良く遊ぶ為のZ注目、オートジャンプ等、システム面での画期的なサポートがあって初めて、プレイヤーの感情を「○○しているだけで面白い」というレベルにまで引き上げる事ができたのではないだろうか。

　ゲームの面白さの原点を求めて、「昔のゲームは良かった」と後ろを振り返るのもむなしい。『ゼルダ』は、はるか先の、最先端でありながらゲームの面白さの本質、原点へと到達し、それを圧倒的な説得力でもって私達の前に示してくれたのだと思う。

（北海道　黒猫ジジ）

不完全燃焼も思い出のひとつ 惜しいソフト『Sa・Ga3』

　『時空の覇者　Sa・Ga3』はスクウェアのGBソフト、Sa・Gaシリーズの完結編となった作品である。手に入れるのに苦労した事、本作を入手してから丸一年他のゲームを買えなかった経験から、個人的に非常に印象に残ったゲームだ。

　しかし、Sa・Gaシリーズ中では、評判はあまり良くなかった。そのため、たまに好評を聞くと身構えてしまう始末だった。断っておくが、僕はこの作品が大好きである。それでも悪評を聞かされるとうなずいてしまう自分があった。何より、『ロマンシング サ・ガ』への移行や、FFシリーズの定着により、GB版Sa・Gaシリーズそのものが忘れ去られた感があり、非常に寂しい思いをした。そこで、改めてこの作品を評価してみる事にする。

　『Sa・Ga3』は、一般的なストーリー主導型RPGである。ここでは、まず欠点から挙げていく事にする。

　第1作目と『2』では、戦闘に経験値の概念がなく、種族によって成長の仕方が違うのが一つの売りであった。たとえ1では、人間は成長アイテム、エスパーは戦うとランダムで、モンスターは敵の肉を食べて変身することによって成長した。

　つまり、育てる自由度が高く、またモンスターの場合相手の肉次第では逆に弱くなってしまうというバクチも楽しめた。

　これが『3』では、戦闘が通常のレベル制、つまり敵を倒して経験値を貯め、それに応じてレベルが上がり成長して行く方式となった。そして、代わりにどの種族でも敵の肉（あるいは新たに加わった「パーツ」）を食べて他の種族に変身できるようにしたのである。すなわち基本の「人間・エスパー」（『3』では、開始時の種族を選べなくなり、これに一本化された）、『1』と『2』を踏襲した「モンスター」、「モンスター」に似ているがレベルと共に勝手に変身し、アイテムも使える「獣人」、『2』のメカ（アイテム装備で成長）を踏襲したが、それとは異なり魔法も使える「サイボーグ」、『1』の人間を踏襲した「ロボット」の5つである。

　だが、この試みは失敗に終わっている。というのは、レベル制を採用しているため、せっかくの種族別成長の特徴が生かし切れていないのである。モンスターの場合、前作までのバクチ性が失われてしまっているし、サイボーグの場合、レベルとの兼ね合いから装備品での成長には限度があるので、結局より高いレベルのそれに変身せざるを得ない。実用性があるのは、アイテムが使い放題のロボットと、技系の武器の効果が絶大な獣人くらいである。しかも、敵として存在する魔物にしか変身できないため、高レベルになると変身の必然性はまったくなくなってしまう（『1』・『2』のモンスターは、味方専用の強いモンスターに変身できることで、これを回避していた）。つまり、あれもこれも欲張ろうとしたため、かえって中途半端な内容になってしまったのである。

　これは、ストーリー面にも見られる。すなわち、主人公達の世界に不思議な水瓶があらわれ、多量の水を流し込み始めた。このままでは世界が沈んでしまう。それを阻止するため、主人公は水瓶を出した張本人という神を倒すため、異次元に乗り込むという内容である。しかし、最後の異次元世界はいろいろ詰め込みすぎて性急である。さらに問題はセリフ回しで、前作の主人公と思われる親子連れが主人公に「悪者退治してるんだろ」なんて言う始末。



東京都　なみちそ

また、ボラージュという男がいて、一匹狼的なキャラクターが渋かったのだが、エンディングで主人公達に向かって「君たちが心正しき戦士に育って良かったよ」。ああ、イメージ粉砕。何より問題とすべきなのは、固定メンバー4人にセリフがまったくないのが2人もいる事である。別に饒舌であれば良いわけではない。たとえ一言でも、その人物の性格は出すことが出来る。なるほど、主人公なら、あえてセリフを設定しないという事もあるだろう。しかし、共に戦うべき仲間が黙ってついてくるだけというのは、あまりに味気ない。また、先の親子連れもそうだが、他にも異次元へ行ける戦闘機「ステスロス」の空間は、明らかに前作の「天界」と同じである。この他にも、うまく使えばより物語を深められたであろう仕掛けが、おおかた不発に終わっている。惜しいことである。

長々とけなした次はほめる点。まず音楽。



東京都　華月法里

特に好きなのは最初の世界のフィールド曲「未来への旅立ち」。レイアウトや数字の書体も『3』の世界観に見合ったものに変えられていた。操作性もよく、敵コンピュータの思考も良くなっている。

こう書いてみるとけなす点ばかりあるように見えるが、そうではない。どれも「惜しい」点なのである。あと一歩だったのだ。その気持ちが欠点をつい指摘させたくなる。

それに、僕はやはりデューン（主人公の名。改名可）君が好きなのだ。GBのSa・Gaシリーズが不当に低く評価されているという思いとそれが心の中でないまぜになっている。「一将功成りて万骨枯る」という言葉があるが、枯らしてはならない作品なのだ。

（三重県　急行デューン号）

中古問題の解決には「ゲーム性の重視」を

中古問題に関して、ゲームを遊ぶ消費者として考えてみました。

ユーザーがゲームソフトを売却するのは、そのゲームでの目標を失ったからであり、目標を失うにも「達成」「挫折」のふた通りある……というのが僕の持論です。

まずは「達成」です。ユーザーはゲームを遊ぶ際、必ず目標を立てて、その目標に邁進します。例えばSTGであれば「全面クリア」が目標となります。しかし、現在のゲームには、目標がほとんど用意されていません。

例えばSTGには、「全面クリア」以外に、何の目標もありません。「最高得点をはじき出す」「一機もやられずにクリアする」といった目標は、エンディングやスタッフロールといった「報酬」を与えてくれる「全面クリア」よりも明らかに下に置かれており、はっきりいってないも同然です（下に置いているのは他ならぬ制作者ですね）。

また、現在の物語主導型ゲーム（RPG、SRPG、SLG、AVGなどに多い）の大半は、「物語の終わりがゲームの終わり」と化しており、「その次」が存在しません。物語に終わりを持たせるのは当然として、何故ゲームにまで終わりを持たせるのでしょうか。「処分してください」といっているようなものです。

次に「挫折」です。これには「難易度による挫折」と「作業による挫折」の2種類があります。

一方の「難易度による挫折」は、「難し過ぎてクリアできない、もういいや」という分かり易いやつです。

もう一方の「作業による挫折」は、例えば全10面のゲームで5面まで楽にクリアできる人にとって、1〜4面のプレイは「5面以降

を遊ぶための作業」となります。作業をこなす面倒が、目標（この場合、「5面以降を遊ぶ」）を果たした時に感じる満足感に釣り合わないと判断したとき、ユーザーは「面倒臭い、もういいや」と考えてしまいます。（作業には他に「ゲームを立ち上げる」「CD読み込みを待つ」といった、ゲーム本編以外のものがあります）。

「達成」にせよ「挫折」にせよ、目標を失ったユーザーはそのゲームを売却してしまいます。では、ユーザーに目標を持たせ続けるにはどうしたらいいか。

これはもう、「徹底的に目標を用意し、ユーザーに徹底的にクリアさせる」ゲームを作るしかありません。遊ぶたびにゲーム性が変わる『風来のシレン』、ゲームモードを豊富に取り揃えた『パネルでポン』、凄まじい自由度のレスラーエディットを用意した『スーパーファイヤープロレスリングX』、無限に展開するA―Lifeを搭載した『ＮｉＧＨＴＳ』などは、その解答ではないにせよ、参考にはなるでしょう。

そもそも、ゲームと称する商品の全てには、「何度遊んでも飽きないゲーム性」の案出が要求されているわけで、怠けてきた（勝手な固定観念を作り上げ、それにとらわれてきた）ツケが、中古問題として返ってきたということではないでしょうか。ＣＥＳＡは「このまま中古市場があり続けると、いつかは……つまらないゲームばかりの世の中になっちゃう」と言っていますが、僕は現時点で既に「つまらないゲームばかりの世の中」だと思います。それは違うというのであれば、ＣＥＳＡ大賞を取ったゲームを、何十回とやり続けてください。たぶん売りたくなると思いますよ。

（千葉県　鼻くそビリヤード）

ゲームを越える『ポケモン』

今の日本で『ポケットモンスター』ほど知られているゲームはないでしょう。ゲーム自体も子供を中心に大ヒットしましたが、97年12月の事件も手伝って、その知名度は上がる一方です。しかし、メディアが白黒のゲームボーイということもあってか、コアなゲームマニアに対して受けはあまりよくないようで、私の周りでも遊んでいる人は極めて少ないのです。ですが『ポケモン』ほど特異な位置にあるゲームはないと私は断言します。以下にその理由を並べてみたいと思います。

このゲーム内で、敵と呼べる存在は大きく分けて2種類に分類されます。いわゆるモンスターボールで捕獲可能な野生のポケモンと、ライバルを始めとする様々なポケモントレーナー達が繰り出す彼らのポケモンです。そのトレーナーも虫取り少年やミニスカートなど趣味でポケモンを愛でる立場の者から、ギャンブラーにエリートトレーナー、果ては悪事に用いる火事場泥棒やロケット団まで、実に多彩な人々が勝負を挑んできます。中には草ポケモンで生け花をやったり、軍事に活用する人もいます。彼らにはそれぞれこだわりがあり、そのセリフの端々からポケモンに対する思い入れと愛情が垣間見えてきます。

また、戦闘をしない単なるメッセンジャー達のセリフも、ただ、ヒントを与えるだけでなく、ポケモンの世界観を膨らませる言葉に満ち溢れています。ポケモンをだっこして温かろうが冷たかろうがゲーム自体に何の変化もないですが、その言葉があるだけでポケモンたちに図鑑での説明以上の躍動感を感じることが出来ます。むしろヒントを与える説明的なセリフより、このように世界観を膨らませる言葉の方が多いのではないでしょうか。



大阪府　みかえら

ポケットモンスター（RPG）　メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：￥3,980／発売日：'96年2月27日

そして『ポケモン』最大の魅力は現実世界での他プレイヤーとの対戦、及び交換です。それぞれのポケモンにIDと名前が与えられているので、大げさに言えば、交換した人との思い出もそれぞれのポケモンは背負っていることになります。また、昔交換したポケモンが成長して対戦時に牙を剥いてくると、嬉しいような寂しいような、独特の感傷が胸を過ぎるようになります。このようなゲームは極めて稀でしょう。そしてその時点でポケモンは単なる電子データの固まり以上の付加価値を持つようになっているのです。

このようにポケモンを戦わせ、あるいは交換するという一連の行動をプレイヤーはゲーム内で学習し、現実世界へ持ち込んでいることに気付きます。さすがに勝者が敗者から金銭をふんだくることはありませんが、『ポケモン』というゲームでは、ゲームの内側からゲームの外側への橋渡しが実に巧みに行われています。これこそが画面の美麗さに頼らない、真のリアリティではないでしょうか。

虚構と現実の垣根を飛び越えるゲーム、それがポケットモンスターなのです。

（大阪府　藤岡賢一）



宮城県　かんだ

キャラ萌えオタクは八方美人の夢を見るか!?

僕が『サクラ大戦』で好きなところの一つは（一般のファンとはズレているようなのだが）、「人間」を実にしっかりと表現していることだ。一見、キャラクターたちはマンガ・アニメ的にデフォルメされた「そんなやついねぇよ」な人々なのだが、実はその性格付け、心理、人間関係の複雑な描写は大変リアルなのである。例えば「ねぇ、そう思うでしょ」と同意を求められたら、普通の恋愛SLGだったらYesと答えて共感すればそのキャラの好感度は上がる。ところが『サクラ』では逆に嫌われてしまう場合もあるのである。それは、ゲーム的な面白さを生み出すと同時に、「人の心はそんな単純なものではない」というスタッフからのメッセージでもあるのだ。誤解や妬み、その気分によってもつれていく人間模様。それが『サクラ』の裏の姿だ。

それが最も顕著に現れているのが「Aさんに好かれるかわりに、Bさんに嫌われてしまう」という展開だ。そう、すべての人に凄く好かれるのは難しく、個性を発揮すればするほど、かならず自分を嫌う人が出てくるのだ。

ところが『サクラ大戦2』では、この展開がだいぶ少なくなっていて、みんな仲良しな「八方美人」が出来てしまうのである。他にも、前作では嫌われるリスクを負わなければできなかった「風呂を覗く」という行為も、すぐに逃げれば全員成功してしまう等、倫理観の喪失も気にかかる。アニメゲームにリアリティは不要なのかもしれないが、スタッフの意欲的な志が少しだけ墜ちてしまったようで、残念だ。

みんなは、どう思う？

（千葉県　木戸口明男）

現在のゲームに求められる斬新さ

ゲームを面白いと感じる要因の一つに「斬新さ」があるのではないだろうか。例えば『バイオハザード』『パラッパラッパー』『ときめきメモリアル』などは、今までになかったゲームシステムを持っていた。これらのゲームは、斬新なゲームシステムでもって人気を博したといっても過言ではないだろう。

最近のゲームはつまらないとよく耳にするが、ここでひとつ仮説を立ててみようと思う。

サクラ大戦（ドラマチックアドベンチャー）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年9月27日



愛媛県　あのよろし

「最近のゲームがつまらなくなったのではない。私たちが面白く感じなくなったのだ」と。

『FFⅦ』を例に挙げよう。このゲームほどライトユーザーとヘビーゲーマーの評価が分かれるゲームもないだろう。僕の周辺のヘビーゲーマーで、このゲームを面白いという人は皆無である。そんなに出来の悪いゲームかといえば、そんなことはないだろう。マテリアのシステムは素晴らしい発想だと思うし、ストーリーもそんなに悪いものでないと思う。では何故か。それは「斬新さ」がないからである。マテリアがあろうがなかろうが、RPGということには変わりはない。

では『FFⅠ』はどうだったろうか。グラフィックはいうまでもなく、ストーリーはいわゆる「お使い」が多かった。しかし、面白かった。自分で名前をつけたキャラが剣で戦い、魔法を使い、物語の主役となる。RPGというものをしたことがなかった当時の僕にとってそれは斬新だった。

『FFⅦ』がライトゲーマーに圧倒的な人気を誇るのはこういったことが原因ではないだろうか。僕にとって『FFⅠ』が初めてのRPGだったように、彼らには『FFⅦ』が初めてのRPGだったのである。

発売予定の『FFⅧ』は僕のようなヘビーゲーマーでも楽しめるような斬新さがあるだろうか。今から楽しみである。

（兵庫県　山崎基臣）

『アインハンダー』～スクウェアだからこそ出せる実験作の系譜

貴誌を購入したのは、17号からです。懐が寂しいから、いつも購入できる訳ではないですが、楽しんで読ませて頂いています。

ところで『FFⅦ』を出して以来、何かと話題になるスクウェアですが、そこで発表される新製品は賛辞も凄いが、同時に非難も同じ位凄いと、貴誌を読んで感じました。確かに他の商業誌と同じ事を書いていては全く意味がないので、当然と言えば当然です。一通りスクウェアの看板製品をプレイ後、貴誌の批評を読んで、その論点の鋭さに思わず納得してしまいました。ですから、新しいソフトを購入する時の参考にさせて頂いています。

しかし、その批評を鵜呑みにはしていません。先日、私はある店でPS版『サンダーフォースV』を購入しました。そして、一週間後にはそれを売り払い、その金で『アインハンダー』を購入しました。こちらは今でも楽しんでおります。前者は名作ということで貴誌の方でも絶賛されており、片や後者はスクウェア製品特有のグラフィックが美麗なだけの駄作とまで酷評されていました。ですが、実際にプレイしてみると、後者の方が非常に魅力的に感じられました。その一つの要因として勿論、秀逸なグラフィック技術が挙げられますが、それよりもユーザーの事を考えたプレイ環境だと思います。『サンダーフォースV』は本来簡単な操作で済むジャンルであるはずのSTGなのに、非常に煩雑で今ひとつゲームに没入出来ないのに対し、『アインハンダー』は極めて簡単な操作なので、すぐにゲームを楽しむことが出来ました。また先ほど、秀逸なグラフィック技術と述べましたが、これは単にユーザーの目を楽しませるだけでなく、優れたプレイ環境もユーザーに提供します。『アインハンダー』の欠点の一つに敵の弾が見辛いとありますが、私がプレイした所、その様なことはなく、非常にプレイしやすいと感じました。またこの商品の売りであり、また欠点とされた視点変更も私には欠点と感じませんでした。一方『サンダーフォースV』は、こちらが不慣れな点やすぐに

アインハンダー（STG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年11月20日

売却してしまった事もあるでしょうが、色がボヤけているようで、少々見辛い感じがしました。また画面調整が出来ないというのも、不満が残ります。つまり、私にとっては『サンダーフォースV』よりも『アインハンダー』の方が名作と思う訳です。

私は別にスクウェア贔屓ではなく、かといって貴誌のライターの評論にケチをつける気もありません。ただ、最近言われているグラフィック技術だけのスクウェアという評価には、いささか疑問を感じます。確かにスクウェア製品はグラフィック技術が優れているあまり、それに頼りすぎて、ユーザーに押しつけてしまうところはあります。特に看板商品である『FFⅦ』や『パラサイト・イヴ』はそれが顕著です。しかしそれから外れたソフト、例えば『フロントミッションオルタナティヴ』や『ブシドーブレード』等は、率直にいえばユーザーには余り支持されず、スクウェア・ブランドで売れたという感がありますが、従来のソフトにはない斬新なアイディアを盛り込んでいる点で評価に値すると思います。

私としては、非常に気に入ったソフトでした。

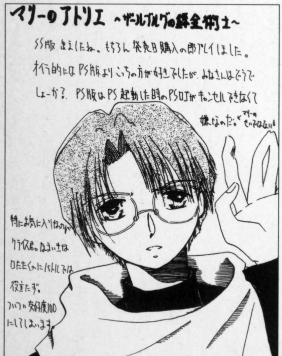
こうして見ると、スクウェアは結構実験的な製品を出しています。勿論スクウェアが極めてしっかりした企業で、多少売り上げが伸びなくとも大丈夫ということはあるでしょう。しかし、これより規模の大きいしっかりした企業でも、過去の名作の二番煎じしか出していないのが現状です。ゲーム産業といえどビジネスであり、そうである以上売り上げを伸ばし、利潤を追求せねばなりません。ですが私から見れば、発売日からしばらくして手頃な値段で中古屋に並ぶ当たり障りのないサラリーマン・ソフトよりは、そのソフトをプレイしたいがためにハードを買ったという位のソフトを作って欲しいものです。特に最近では、家庭用だけではなく業務用でも、新作が1ヵ月も経たない内に廃れてしまい、ひどい場合は出ても誰もプレイしないという状況で、ますますそうしたある種のカリスマソフトが待ち望まれていると思います。

（千葉県　恩田大地）

『K−1グランプリ'98』に真のK−1を見た！

以前『ファイティングイリュージョン　K−1リベンジ』を購入し、初プレイ後即売って同封ハガキに悪口書きまくってエクシングに送りつけた事がある。とにかく典型的キャラゲーだったから腹が立った。しかし最近『K−1グランプリ'98』を購入し、その進化ぶりに驚かされた。

何といってもコンボが面白い。□△×○がそれぞれ左・右腕、左・右足に対応しており、これを適当に押していてもコンボになる位数があり、説明書には一切載っていないので自分で探す楽しみがある。大体一つのコンボで3～4HIT位なのだが、技キャンセル（コンボとコンボの間に方向キー上を入力すると1つ目のコンボの最後のモーションがカットされ2つめのコンボにスムーズにつながる）を使えば、それこそ無数に組み合わせが存在する。ホーストを例に言うと「□△、上、□△○」で最後の○は下段キックになっている。また、単発技も組み込めるので、□△、上、↘□（左アッパー）、上、□△○」などもできるし三連左アッパーなんかも出来る。技ゲージを使い切るとコンボ同士はつながらなくなるが（ゲージはすぐに回復する）単発技もすべて「←△」とかばかりなので入力しやすく、とにかく自分でコンボを作ることが出来る。実在するK−1選手の特徴も良く出ていて、ベルナルドは左右のフックは連打できる



長野県　高峰秋良

がキャンセルをかけてもキックにはほとんど移行できなかったりする。また無名の選手でK—1王者を目指すチャレンジモードではコンボの段階から自分で作ることができ、あれこれ悩みながらいろいろ試すのが面白い。

もうひとつの特徴はダッキングとスウェーがあること。はっきりいって使えない。上体だけ動かすから当然、中下段攻撃は受けるし、たとえストレートなんかかわせても、その後出るアッパーやフックのモーションが異様に遅く相手のコンボに負けるし、例え当ててもダメージが低く、これなら普通にカウンターを狙った方が早い。それでも僕はこういうシステムが導入されることを夢想していたし、もうすでに他の格ゲー（あるいは『K—1』の前作）にあったのかもしれないけど、スウェーなんかで相手のパンチがかわせた時はやっぱり気持ちがいいものだ、と実感できた。

また関根さんのアナウンス、ラウンド間にプラカード持って出てくる水着の姉ちゃん、前ラウンドダイジェストリプレイ、攻撃喰った時のリアルな動き、妙にリアルな肩の筋肉、「技を見切る」楽しさを感じさせるためであろうスピードの抑制、説明不足な説明書も全部ひっくるめてK—1している。とにかく重量級を使って、フットワークを使わず相手をコーナーに追いつめる感覚には誰もがはまると思います。（福岡県　もっと格ゲーやりたい）

投稿感謝企画その1

株式でゴー！

株で見るゲーム業界

世界的に不景気なニュースが飛び交い、第二次世界恐慌が来るか？と心配な今日このごろですが、それとは別の所でゲーム業界もなかなか厳しいようです。どれくらい厳しいかは最近のゲーム批評を読めば分かるはずです。ですがここは一つ視点を変えて「株式市場」という点から見て行きましょう。まずセガと任天堂の過去4年の株の最高・最低額は以下の通りです（ソニーはゲーム専門ではないので除外）。

	セガ 最高値／最低値	任天堂 最高値／最低値
94年	9540（1／17）／4450（10／24）	7500（1／6）／5040（10／25）
95年	6080（9／12）／2630（6／15）サターン黄金時代	8500（11／7）／4500（6／15）
96年	5810（1／5）／3750（12／30）	8670（1／9）／6210（3／14）
97年	4270（6／6）／2170（12／24）	13700（12／2）／7410（1／16）
98年8月末	2200くらい	13000くらい

さすがセガ。浮き沈みが激しい。サターン黄金期に比べ現在は3分の1程度まで落ち込んでますね。セガの現状は株にも表れているようです。それに対し任天堂は国内の不振にもかかわらず、むしろ株価は上昇している模様。海外での成功のおかげでしょうか。ここで言えるのは少なからず業界の動きが反映されているということ。逆にいえば他の業界に比べ株の上下が分かりやすいということです。実際ドリームキャスト発売発表の日、2100円のセガ株は驚くことに1日で500円UPしたのです。その線で行くと、DC発売日は大いに期待できます。資本がある方はドリームキャストに一攫千金の夢をはせてみる、というのはいかがでしょうか。

（千葉県　N岡）

「読者あっての本ですから2」が遅れた結果、ちょっと時期がずれてしまったが、編集部でもこの2社の株価を調査してみた。セガ株は、やはりDC発売日以後は高値をつけ、12月頃には3000円に届く勢いにまでなっていたが、2月現在は値崩れて2200円前後。任天堂は、1万円程度で小動きといったところだった。最近の円高傾向で、輸出割合が大きい任天堂の株は下がり気味であるようだ。最近は株にも手が出しやすいので、今度はソフトメーカーの情報もひとつよろしく。



ついに登場！ アニメファン必見!!
アニメ批評
創刊準備号
特集1◆アニメはいったい何処にいくのか？
エヴァから彼氏彼女の事情へ…、ガイナックスの新たなる挑戦／
魔術師オーフェンに見る角川流メディアミックスの妙／
トライガン 深夜枠で制作するビデオ会社の思惑／
ベルセルク 残酷表現の限界とは？ ほか
特集2◆原作つきアニメの葛藤
職人技を見せるマスターキートンの実力vs.
原作クラッシャー今川泰宏氏徹底インタビュー ほか
特集3◆アジアンアニメは日本を凌駕するのか？
特集4◆作品のクォリティが問われるアダルトアニメの今
カラー
口絵つき
アニメ
絶賛発売中!!
A5判／132ページ／定価880円（税込）
編集 発行 マイクロデザイン出版局

ゲームとわたくし～The Game and I～

ゲームセンターで『コラムス』に何千円つぎ込んだかわからなくなった私は、「自分の家でプレイしたい！」と赤白ファミコンを購入しました。そんなせがた三四郎の一件（P.71参照）を笑えない私も、今ではSFC・SS・N64とハードを揃え、他人様に「ポケモンはPSでは出ない」と説明できるまでになりました。懐かしいような、思い出したくないような思い出です。

（宮崎県　神楽巡）

……ゲームにまつわる特別な思い出があるだろうか？　ここは、そんな経験が得られた人のためのコーナー。ゲームもまた、人生経験を豊かにしてくれるのだ。

◆

パチ夫くんとの悲しい思い出

学生時代S君て友人がいて、彼にいけない遊びをたくさん教えられました、というか人間の滅びの姿を教えてくれました。人間は勉強するよりギャンブルで儲けた方が楽なことを知り、堕落し、留年する。そして宗教に手を出し、親が心配して田舎から下宿まで訪ねてきて、金が無くなった理由として、泥棒に入られたと狂言を言いふらし、壊れかかったS君と、そろそろ付き合いをやめようかと思っていたら、いつの間にか彼のほうから姿を現さなくなりました。S君、私は君が本当は良い人だと知っています。前述のような事をしなかったのならば。ただS君の行動の記憶のほぼ全てが前述の事であります。

彼が教えてくれた中で最も極悪な遊びがパチンコでした。大学2年生の当時の私はとても純粋な少年の心を持っていたため、ゲーム感覚でパチンコを始めちゃいました。ビギナーズラックとは不思議なもので、本当にあるから恐いんですね。始めはおもしろいくらい玉が出たのでした。でもその後は、お金を取られてばかりでした。

パチンコを語るときに、忘れられないゲームがあります。『パチ夫くん3』です。パチンコをやめたい、でもやめられない。まるでタバコをやめられない人が禁煙パイポを買う行為に似ています。パチンコをやめたくて、私はパチ夫くんを買いました。やりました。すげー玉がぼろぼろ出てきて、プレーヤーをいい気にさせます。誰もが「俺って才能あるかも」的な錯覚に陥るのです。私もその例にもれず、再びパチンコ屋に向かいました。結果は、言うまでもありません。お金がみるみる消えていきました。丁度その日はバイト先の人達と飲み会があって、その前にプレイしたんですが、飲み代まで使ってしまいました。パチンコ屋のすぐ近くの飲み屋でそろそろ会が始まる頃でした。でも私はお金がないので行けません。誰かに

お金を借りるなど惨めな事は出来ませんでした。
私はとぼとぼ家に帰りました。寒い冬の夜の出来事でした。足は重く、悔しさが込み上げてきました。パチ夫の野郎、いい気になってた自分、バイトで一生懸命働いたお金があっという間に消えた事、飲み会に出席出来なかった事、いろんな感情が入り交じってとうとう涙になりました。家について部屋に入ると、パチ夫の野郎はちゃっかりファミコンにささっていました。このパチ夫のツラを見たとたん私は、爆発しちゃいました。カセットをこじ開けて、中から基盤を取り出し、へし折りにかかったのです。その結果、私が負けました。ロムには足が沢山ついていますね。金属製で、とても細いアレです。あいつが指に突き刺さって畳は血まみれ。とても痛くて、また涙が出ました。ロムに負けた私は人生の敗北者でした。それから、パチンコもパチ夫もやめたのでした。

（神奈川県　ミズケン）

「ゲームの存在」

ちょっとした事情から半年ばかり家でゲームをすることがなかった。だからかも知れないが、自分はあのゲームしなくちゃ、このゲームしなくちゃ……みたいな観念に促われていたのではないかと思った。そんな必要はどこにもないのに、自分でも不思議で仕方がない。ゲームってそもそも何故しているのか？　あなたは答えられるだろうか。僕はよく分からない。その瞬間が楽しかったり、興奮したりできればそれで良い、みたいな。

ということは、である。これは膨大な時間を無駄に使ったことになるのだろうか？　そう思うことも確かにある。しかしゲームを通じて知り合った人達もたくさんいるのだから、一概にそうとも言えない（ゲームのことを話すのは少なくなりましたが）。

ゲームはやはり生活必需品ではないなと改めて思う。ないならないで、僕は平気だなと実感してしまったから。でも気が向けば、してみたいものがあれば時間を作ってでもしている自分がいるはず。

ああ、ますます分からなくなってきた。自分で自分が分からないのか、自分にとってゲームがどんな存在のものなのかが分からないのか……やっぱり分からん。

でも一つ言えることがある。ゲームはこんな小難しいことを考えてするものではない、と。

（大阪府　平新一）

ゲームで見つけた友情の価値

ゲームが原因で友達を無くしたことがありました。小学5年生の時、仲が良くていつも遊んでいた子がいたのですが、彼女の家は当時にしてはめずらしく（今もかな？）ゲームをどれだけやっても親が文句を言ってくることのない家だったのです。「ゲームは3日に1回30分！」と親に厳しく言われていた私にとって、彼女の家はまさに天国。遊びに行っても、2



埼玉県　守屋なおと



神奈川県　山田綾子

人か1人でいつもゲーム。そのうち『ドラクエ』を発見し、ますますのめりこんで行きました。
ある日のこと、彼女が急に「お兄ちゃんが、もうゲームやっちゃだめだって」と私に打ち明けてきました。私は「えー、何でー」とブツブツ言ってしまったのですが、それはたぶん私が彼女とゲームのどちらを大切に思っているか試す、彼女のテストだったのでしょう。やがて、私は彼女とあまり会話をしなくなっていきました。
その後、私はアニメも好きだったこともあってか、教室で「おたく」あつかいされ始めました。やはりゲームやアニメが好きな子は友達になってくれたのですが、一番つらかったのは毎年仲良しグループ5、6人で行っていた夏祭りの夜に、他のグループの子（もちろん彼女も含む）がふざけて「おたくがうつるから逃げよう！」と、私を置いて逃げてしまったこと。そのころは夜中までゲームを続ける毎日でした。
あれから、もう7年がたちます。なんと、友達を失う原因となったゲームから、新しい友達が沢山できたのです！ 毎日人目を気にすることなくゲームの話ができ、一緒にゲーセンで楽しくプレイすることもできる……昔から考えると、信じられません。それに、私自身も、ゲーム以外のことにも色々興味が出てきたり、すごく大切に思える人がたくさんまわりにいてくれたり、たまには将来のことについて、ゲームをしないまま何日も何時間も考えてみたり……。きっと、昔私が彼女を失った原因はゲームではなく、私自身にもあったのだと、今になってやっとわかる様になったのです。
しかし、やはりまだ「ゲーム好き」というとけげんそうな顔をする人がいます。でも、自分と違う価値観を認められない方が私にとって「変」なので、全く気になりません（まぁ、私もHゲーが好きっていう考えとか「理解すること」はできないものもありますが）これからも、ゲームも人も他のいろんなことも好きなまま、頑張って行きたいです！
（岐阜県　光速麦茶）

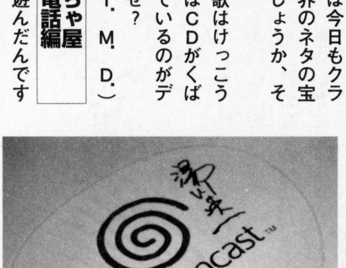
投稿感謝企画その2

実話でゴー！

読者からこの本宛で送られてきた「実話だから笑えないのに笑えるネタ」をここで紹介2連発!!

君はドリキャスTシャツを見たか？

姉がCSKに勤めているのですが、去年の9月に行われたCSKの運動会（'98CSKスポーツフェスティバル）でくばられたドリキャスのうちわに、わざわざ専務にサインしてもらったそうです。また参加者はドリキャスTシャツ（もちろん背中に大きなうずまき）を着たそうです。競技の中には「がんばれ湯川専務」という障害物競争があったという話です。
さすがはセガの親会社、いつも何かやってくれるCSKは今日もクラスの笑い者、もとい業界のネタの宝庫だったのではないでしょうか、そうですよね獅子丸先生。
ちなみにCSKの社歌はけっこう笑えます。何と社員にはCDがくばられるのですが、歌っているのがデューク・エイセス。なぜ？
（三重県　T.M.D.）



これが湯川専務（当時）のサインつきDCうちわだ。

某全国チェーンおもちゃ屋ゲーム担当の実話～電話編

・「昨日PSを買って遊んだんですよ。そうしたら今日、手が痛いんですけど、これってコントローラーの故障ですか？」
なんで？
・「N64を買って（電源を）つけたら、コントローラーを差し込んで下さいって出るんですよ。きちんと差し込んでいるのに」
「1コントローラー、左からセットしてますか？」
「え、左から差すんですか？ そうならそう言ってよね」ガシャン。
なんで怒られるの？
（千葉県　こみやよしはる）

読者あっての本ですから。

読者のみなさん、ありがとう



ゲーム批評が創刊されてから、早5年。同時期に発売された32ビット機のハードが、そろそろ現役から引退しようとしています。パソコンでいうところのムーアの法則（チップの能力は18―24ヵ月で2倍になるという法則）ではないですけれども、同じデジタル産業である以上、ゲームの世界の移り変わりは激しいものがあります。「読者あっての本ですから」が本屋に並んだのは'97年の3月でした。それからこの本が出版されるまで、普通ならそれほど長い期間ではないはずなのに、ゲーム業界はどんどん姿を変えていきます。

「セガバンダイ」の合併と解消の発表、中古撲滅キャンペーン、ドリームキャスト発売……最近ゲーム業界で起こった出来事です。このような動きは、前号の発売当初には我々が考えもしなかったことでした。例えば、CSKからグループ会社に出向している一役員のことなんて、よほど経済に精通している立場でもなければ誰も知らなかったでしょう。セガバンダイの破局から湯川元専務が有名になるまでの経緯は、ゲームユーザーなら周知の通り。非常に多くの出来事が起こっています。この事実だけでも、ゲームという娯楽産業がいかにめまぐるしく動いているか、ということを教えてくれるのではないでしょうか。

この本にはそんな激動の2年間をくぐり抜けてきた読者の声がぎっしり詰まっています。アンケート回答の中には、情報としては古びてしまったものもあるかもしれません。何しろ11号の答えは2年前の時点で書かれたものであるわけですから。

しかし、そのときゲームが本当に好きだった人たちの意見であることに変わりはありません。もし今ゲームに飽きてしまった人がいるとしても、ゲームが好きだった純粋な気持ちは大事に保たれているのではないでしょうか。今でも好きな人は、言うに及ばずですが。

願わくば、この本に登場した読者は、今でもみな幸せなゲーム人生を送っていますように。

（ゲーム批評編集部）

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから2

投稿ゲーム批評パート2
第6巻第5号通巻第38号
1999年3月26日発行
定価750円（税別）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
編集部　小野塚謙太
　　　　松平しの
デザイン　金子　健
　　　　田中しおり
販売営業　長谷川安次
イラスト　さいとーあゆみ
Special Thanks　brahman
印刷　図書印刷

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641（販売）
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
ISBN4-944000-86-3

EDITORS' ROOM

編集部から

不況があまねく蔓延し、妙な名前のミサイルが頭上を飛び越え、バイアグラの解禁を間近に控えてお父さんたちが手に汗握る1999年、世紀末日本、みなさん調子はどうですか？

ゲームをとりまく状況も決して楽観視できるものではありません。コンビニでお弁当といっしょにゲームが売られていく時代ですが、「今のゲームって面白いのかな？」、私たちはそんなことを相も変らず考えております。とは言え、この業界、やはり元気はいいようで、ネットに接続できるコンシューマーが出たり、携帯機が雨後のタケノコのごとく生えてきたり、現国民機の後継機もその発売時期を虎視眈々と狙っていたりします。とうぶん僕たちも、寝る暇を惜しんで目をチカチカさせることになるでしょう。

みなさん、いつも『ゲーム批評』を応援して下さってありがとうございます。これからも、ゲームを遊んで何か思うことがあったら、気がねなくお便りください。皆さんの生の熱いご意見こそが、『ゲーム批評』を前に進ませてくれるのです。21世紀もまぢか、もっともっとゲームを盛りあげていこうではありませんか。

（編集部）

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

Here comes a new challenger!

画廊伝説 Special

PART2

ゲーム批評編集部では、今後も継続して読者のイラストを募集中。好きなゲームのイラスト、個性的なイラスト、パロディ等、スタイルは不問。本誌に掲載されなくてもこういう形で発表されることがあるので、応募求む。



静岡県　希生



広島県　直野生海



埼玉県　ひろ



千葉県　やるドラムproject



石川県　吉田早真



大阪府　水先

この本は、ゲーム批評編集部に寄せられた批評、イラストなどの投稿と、『ゲーム批評』第11号から第20号までの読者アンケートをもとに構成した「投稿ゲーム批評」第二弾です。本文中、読者の声や批評に関しては、あきらかな事実誤認、誹謗中傷、差別的表現、文字、文章の明らかな誤りを除いて、編集部は一切手を加えておりません。この『投稿ゲーム批評 読者あっての本ですから2』は、ゲームユーザーの生の声をそのままお送りすることを目的としているのです。

（ゲーム批評編集部）

ISBN4-944000-86-3 C2079 ¥750E

POST CARD



1040043

東京都中央区湊2－4－1 MGビル3F
マイクロデザイン出版局

投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから2
アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事　3つまで

つまらなかった記事　3つまで

どんな記事が読みたいですか

この本を購入した理由

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。